DVD 最新游戏预告 “新迷养成计划”始动



2010
8月号
定价:9.8元

本期访谈

任天堂华裔设计师专访

宫本茂爆料3DS

玩家谈

下辈子是否还买正版?

新作速报

噬神者:爆发

美梦俱乐部

核石之王

王国之心 重制:密码

收割者

攻略研究

最后的战士

牧场物语:双子村

闪电11人3

新·纹章之谜

谜题任务2

特别专题

3DS问与答 / 3DS的历史

PSP未发售大作汇总/游戏机故障弥补方案



掌机迷养成计划

关注新迷，还可以用这些途径

t.sina.com.cn/npgm

blog.sina.com.cn/npgm

zhangjimi.taobao.com

www.4pgm.com

【掌机迷目录】

CONTENTS 8

2010 / August

专题 SPECIAL

攻略研究

固定栏目

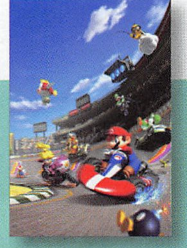
本期光盘说明

NDS大作欣赏
- 王国之心 重制：密码
- 二之国
- 口袋妖怪 黑白

PSP大作欣赏
- 核石之王
- 暖洋洋的艾鲁村
- 噬神者：爆发
- 龙珠Z：Tag Team
- 黑豹：如龙新章
- Tehra：黑暗武士
- 伊苏7

其他内容
- 3D内容：VB模拟器，PSP 3D自制程序
- 近期汉化游戏





本期封面：
马里奥赛车3DS

出版发行：中国中体音像出版中心
文字编辑：掌机迷们
版式设计：M i i
联系地址：北京市100096-025信箱
邮政编码：100096
Email：pgmagazine@yeah.net

—— 投稿方式 ——

网络投稿信箱：
pgmagazine@yeah.net
信件投稿地址：北京市100096-025信箱，
邮编100096，任意小编收

要求不得一稿多投，不得侵犯他人版权。凡向本刊投稿的文字和图片等稿件，本刊拥有各种使用权，拥有集结出书或制作光盘的权利。本刊向作者支付的稿费已经包括各种转载费，比如网络或其他媒体。如果两个月收不到稿件使用通知，请另行安排处理。如果有其他要求，请提前联系。

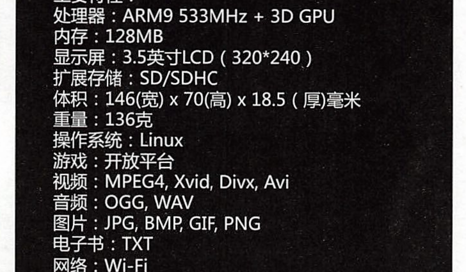
韩国新掌机Cannoo即将发售

韩国厂商GamePark计划于8月15日推出新游戏掌机“Caanoo”，可惜没什么人关注。见多识广的老玩家大概听说过n年前的GP32掌机，还有去年的GP2X Wiz可能也有人知道。没错，这些都是GamePark制造的东西。

话说这个GamePark相当有“生命力”，他们于1996年成立，2001年底推出了自己的首台掌机GP32，不过卖得不行，结果公司于2007年初破产重组，GP2X Wiz是重组后的掌机，而这台最新的Caanoo是Wiz的后续产品。据说Caanoo在今年E3上亮相了，不过国外媒体基本都没当回事……直到最近才有人发现这个掌机，而且即将发售了。于是被小范围关注起来。

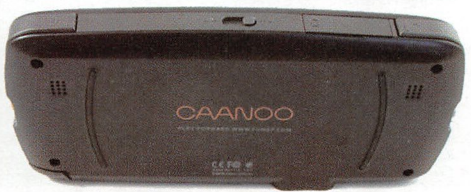
此掌机延续了Wiz的设计，使用完全开放的Linux系统，号称开源掌机。硬件采用533MHz的ARM9 CPU处理器，内存128MB，使用了支持3D的GPU和3.5英寸触摸屏。用摇杆代替了十字键，增加了一个动作感应器和振动功能。两台还能联机对战。主机上有USB口，可以插U盘，玩U盘里的模拟器等开放程序；支持图片、视频、音乐等，而且播放电影都不用转换，直接放AVI，MPEG4等文件。厂商表示网络下载商店即将上线，可以通过Wi-Fi下载各种文件。

从软件来看，开放系统代表着这台掌机是全世界自制程序爱好者的梦幻天堂。Caanoo的硬件相当于一个小型笔记本电脑，又是3D体感又是触摸屏的，除了没有双屏，几乎无敌。最强的是，Caanoo的售价是150美元，合人民币才1000元。这么强的机器为啥流行不起来了？小编觉得定位是个问题，系统开放有好有坏，大游戏公司肯定不支持，开发自制程序的个人也没必要非选你Caanoo，用PSP足矣，或者在iPhone上做自制，没准还能卖大钱呢。



主要特性：
处理器：ARM9 533MHz + 3D GPU
内存：128MB
显示屏：3.5英寸LCD（320*240）
扩展存储：SD/SDHC
体积：146(宽) x 70(高) x 18.5（厚)毫米
重量：136克
操作系统：Linux
游戏：开放平台
视频：MPEG4, Xvid, Divx, Avi
音频：OGG, WAV
图片：JPG, BMP, GIF, PNG
电子书：TXT
网络：Wi-Fi





PSP-4000和PSP2傻傻分不清楚

虽然E3上没出现，但最近PSP2的消息不断，又有消息号称PSP2采用全新技术了。据说Sony老大吉田修平最近表示，Sony正在联合各部门合力开发一款新产品，这款产品“可以使用无线网络接收和发送文本、图片、声音，还能看电子出版物，包括电子书刊、报纸、杂志和多媒体文件等”，据说还能处理光盘上的游戏软件。

对此有人猜测这可能是Sony的新手机产品，因为之前Sony计划推出结合了PSP游戏功能的新手机传闻一直没断过。前段时间有各种关于PSP-4000的传闻，这款产品也可能是PSP的全新改进型4000？目前不少人认为，PSP2的消息可能在9月的东京电玩展上公开。

传PSP2延期是由于研发问题

PSP2还没有任何消息，难道这次Sony真的这么淡定？最近Stone Arch网络公司的附属网站Semi Accurate解释了原因，作者Charlie Demerjian得到了PSP2泄露信息，其中包括PSP2不能及时公布的真正原因。

这个Charlie从多方得到消息，包括在Tegra芯片部门的前Nvidia工程师等人。原来，PSP2将采用Nvidia Tegra二代芯片，原定参加今年的CES展，但是由于Tegra2芯片的功耗实在是太高，超过了20%的预定功率，而且还有一些比较严重的bug。这意味着PSP2的开发和上市都要延期，据说Nvidia可能通过降低性能的方式解决功耗过高的问题，而Sony对Nvidia自然很不爽。目前猜测，如果PSP2还用Nvidia Tegra2芯片，估计设计会很麻烦。假如使用Tegra2的定制芯片，开发应该会顺利一些。如果真的是由于GPU引起延期，对PSP2来说真不是个好兆头啊。

40美元就可以实现PSP 3D效果？

早在去年7月有个公司号称推出PSP的3D设备，支持所有PSP游戏，甚至电影。当时这事被一些人说雷。延期一次之后，居然真的出现样品了。根据试用过的国外媒体表示，此物是个镜头和一个塑料盒，将PSP放进里面，在上面通过屏幕可以看到里面PSP的屏幕，画面真的有景深了！还有一些屏幕放大效果，而且没有损失亮度和清晰度。

据说用这个设备玩PSP的赛车游戏最好，赛道和车辆都有很好的3D效果，同时又不失干净明亮。又据说这个“3D盒”的售价大概在40美元左右。不过就算有钱，估计也没地方买。

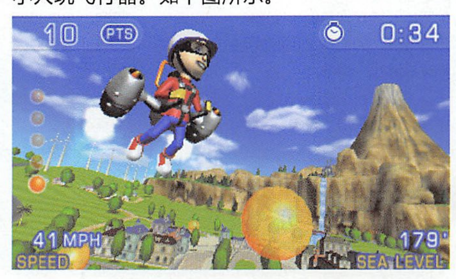


3DS Mii? 这个可以有

NDS上有几个游戏用到了Wii的Mii形象，比如《朋友聚会》《步行了解 生活规律DS》。这些游戏虽然用到了Mii形象，不过DSL和DSi本身并没有Mii系统，只是游戏中带的程序。E3上3DS正式公布了，这台任式新掌机会不会使用Wii的Mii形象呢？有记者采访了任天堂的代表人物宫本茂，他说这个可以有。

宫本茂说任天堂很希望人们在不同机器上使用Mii形象，以便在不同平台上形成一种互动，使任天堂精神继续下去。看来3DS集成Mii，或者是改良Mii，应该是板上钉钉的事儿了。

其实这个问题早就有答案了。6月的E3上展示了不少任天堂本社的3DS游戏，其中《飞行俱乐部》这个游戏唯一的一张游戏画面就是Mii小人玩飞行器。如下图所示。



用NDS救母的感人故事……

最近一则国外撞车事故备受关注。车上有5个人：3个小孩，他们的老妈，还有老妈的伙伴。他们晚上10点左右赶路，从墨尔本北东部的多林，前往本迪戈。结果在高速公路北段翻车了。

这起车祸发生在7月初，上面提到的地名估计大家都不熟，因为那不是天朝的地盘，而是澳大利亚的城市。澳大利亚最有名的是袋鼠，而袋鼠不懂交规，没事跑到高速上，正好上面那辆车迎面而来。司机是小孩老妈的伙伴，本来大半夜就看不清路况，为了躲避袋鼠，他慌乱中把车开下高速，撞断一棵树，最后翻到下面的平地上。当时是夜里，翻车后车内一片漆黑。其中一个叫Christopher的小孩只有7岁，他妈妈被困在车里，混乱中不知如何是好。这时小家伙Christopher在黑暗中一把拿出NDS，打开主机开关，借助NDS的屏幕光亮找到老妈的手机，交给妈妈，



然后借助光亮和妈妈救出自己的弟弟。之后打电话报警，再找救护车，至此全家人成功脱险。在医院里他老妈感动得不行，聪明的Christopher更是被当地媒体授予英雄的称号。

此事说明，别把玩掌机的小孩不当回事，外出时带个身上带着掌机的小孩没准能救你一命……

吃豆人的初稿原来是这样的

吃豆人可是老经典的游戏了，前段时间谷歌还做了可以玩的logo向吃豆人致敬，全球各地办公



室白领玩得津津有味（天朝除外，不解释），据说全球因为办公时玩这个损失了多少亿。

最近吃豆人之父岩谷彻出席在荷兰举办的游戏大展，他展示了最初的吃豆人设计手稿，距今已经30年了。由于当年设备不先进，不像今天随便用个电子设备就能编程画图，岩谷彻设计吃豆人的方法是在本子上画画，为了更准确，在“底图”画上小方格子，这个倒是和今天的十字绣类似。

岩谷彻也真够细心的，居然还保留着最初的设计手稿。大概他当时是想保留一份纪念，而如今却成了炫耀的资本。可见最初的东西再烂也要留好，以后说不定非常珍贵，没准还能卖个大钱呢。

“新浪中国游戏排行榜”7月15日正式上线

7月15日，新浪游戏正式对外宣布，由资深游戏专家全力打造的“新浪中国游戏排行版”（CGWR）于今日正式上线。这是中国游戏历史上第一个采取非玩家投票形式进行结果判定的榜单，旨在规避传统投票榜中“刷票”、“买榜”等不良行为的发生，为正在寻找新游戏的玩家提供一份权威、公证，人性化的游戏评测榜。

“新浪中国游戏排行榜”（CGWR）开榜初期收录了来自中国大陆、香港、台湾、日本、韩国、欧美等世界各国的数百款经典网络游戏进行综合点评。榜单正式上线后，新浪游戏将第一时间对市面上最新测试的游戏(含封测、内测、公测)进行体验与评分；第一时间为玩家奉上精准、快捷的游戏选择指南。作为国内第一权威排行。不仅为玩家设置了“网络游戏排行总榜”、“本月测试网络游戏排行榜”两大热门榜单，还依据游



戏的收费方式、游戏类型、画面质量、影音效果、客服质量、厂商推荐指数等标准对游戏进行进一步细分。力求通过全方位游戏分解，向玩家对呈现最真实的游戏质量。

新浪中国游戏排行榜（CGWR）将掀开颠覆中国网络游戏评测榜历史的光辉一页。“评天下游戏，测产品深浅”，从今天起，“新浪中国游戏排行榜”伴您游戏人生。

新浪中国游戏排行榜http://top.sina.com.cn

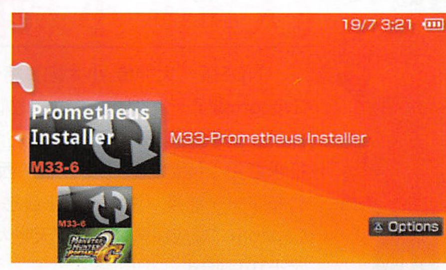
CGWR详细介绍http://games.sina.com.cn/r/kb/258/2010/0709/1.html

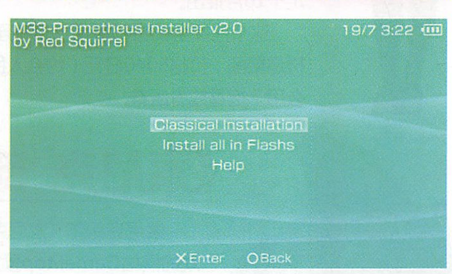
■普罗米修斯V2版

Prometheus v2.0

普罗米修斯是个什么东西？别看名字悬，就是玩PSP破解用的。装上之后基本可以直接玩6.20的游戏ISO，虽然有些最新的游戏也玩不了，但总比不装的好吧。最近炮炮发现有些原版游戏在老PSP1000上玩不了（5.00M33-4系统），然后升级到5.00 M33-6后，刷了一下普罗米修斯V2版，手上的几个游戏都能玩了。

刷写普罗米修斯的方法很简单，将对应自己主机的程序拷贝到PSP/GAME文件夹中，然后运行即可。如果是PSP3000，需要先运行蛋蛋图片刷机。右侧的演示图是在PSP1000上运行的。整个过程几分钟搞定。不过如果已经安装了王国之心插件，需要先卸载，否则装不上普罗米修斯。另外就是运行“Install all in Flashs”功能存在风险，不太懂的话最好别在PSP3000上刷。





■用VB模拟器体验3D

VBjinSVN61



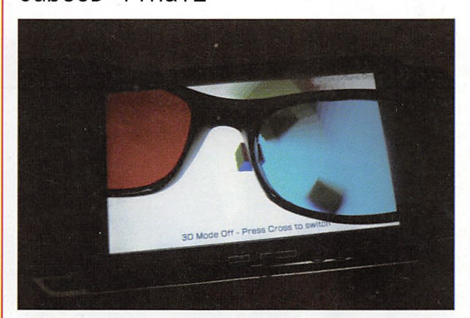
这两天看到VB模拟器下载，我突然想到何不用这个模拟器试试3D效果。正好我手里就有3D眼镜，前段时间自费买来看大片的。如今3D眼镜很便宜，几块钱到几十块钱不等。就算买不起，也可以找个教程自己DIY一个。

当然，这种土方法不如裸眼3D牛，但像我这种没见过世面的土鳖，除了会用斗鸡眼看立体画，还没亲眼没见过任何屏幕上的3D。平时总听剑纹他们说VB、VB的就不爽，何不用模拟器+红蓝眼镜的笨方法试试？

VB的机能低，模拟器对PC的要求不高。双击vbjin.exe运行，戴上眼镜看看，嘿，3D效果确实是有的，不过红色看一会儿就烦……其实玩VB模拟器还是有意义的，VB上有很多任天堂本部的游戏，我就假装是在玩缩水版的3DS了……

■用PSP自制程序体验3D

Cube3D final2



如果有红蓝或者红绿眼镜，可以用特制的3D AVI感受一下3D电影。如果想体验游戏的3D，除了用VB模拟器，我还有其他旁门左道，比如这个PSP自制程序。

本程序号称是第一个支持3D效果的PSP程序，作者Geecko说：“我正在做一个大项目，它不是一个网站，也不是一个自制程序，它是3D！这不是不可能的，而且我成功了！你用一个特殊的眼镜（红蓝）就可以在PSP上看到3D，类似3DS一样。”这位仁兄做完这个程序之后，有了新的想法，目前他正在开发一个PSP效果插件，据说可以将PSP画面转换成analygraph（指3D画面原理，编者注），你只要带着红蓝眼睛就可以玩3D游戏了！而本程序的使用很简单，拷贝到PSP/GAME文件夹中即可运行。



《大神传 小太阳》周边之抱枕





NDS版《大神传 小太阳》将于今年9月30日发售，Capcom做了一大堆周边骗钱，比如这个游戏主题的浴巾、杯子、耳机、音乐CD等等。这还没完呢，然后向玩家们征求意见，问你们还想要什么东西……之后Capcom自己公布了一个结果，说大家原来最想要天照大神的抱枕啊。Capcom“顺应民意”制作了天照大神小白狼造型的抱枕，定于10月推出。

这个抱枕全长约45厘米，高25厘米（头部到地上），素材是聚酯，价格5040日元（约合人民币394元）。这玩意怎么用？抱着或者压着。



《索尼克 颜色》的刺猬头帽子

索尼克新作《索尼克 颜色》只有Wii的NDS两个版本，如果你在国外卖游戏的网站GameStop预定这两个游戏，都可以获得一个索尼克帽子，如图所示。戴着这个出去多拉风啊，不过小编担忧的是尺码问题，毕竟个人穿戴的东西大小不一样，如果按照欧美人的体型设计通号，估计咱们亚洲人穿着就大了。不知道有没有大小号之分。

怪物猎人日记：暖洋洋的周边村？







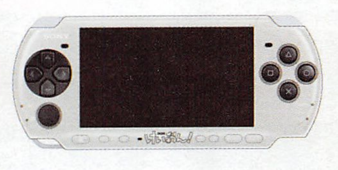
《怪物猎人日记：暖洋洋的猫猫村》定于8月26日发售，如今公布的周边已经多到让人发指了。除了小玩具、挂饰、抱枕、杯子、水瓶这些大家最常见的，还有画册、CD、擦布、屏幕擦、小包包、胸章、耳机等超多主题产品。售价一般几百日元一个。这么多东西咱是没篇幅全图放上来，细节大家自己想吧……

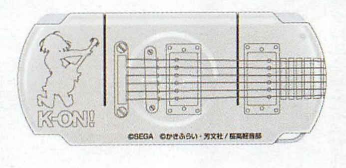


《轻音：放学后演唱会》3件套同日发售









貌似轻音最近在动画界很火，于是游戏也来了。PSP版《轻音：放学后演唱会》定于9月30日发售，同日推出3件套周边，就是这三个东西。

第一个是PSP主机收纳包，第二个是PSP游戏UMD套，第三个是PSP硅胶套。这些都是保护类产品，实用价值高。而整体售价3280日元（约合人民币256元）也不算太贵（对日本人来说）。大概会卖得不错吧。

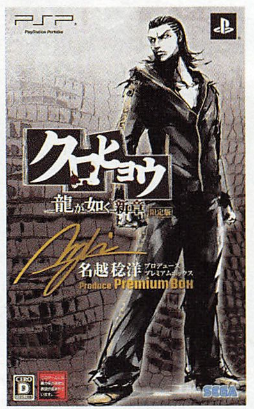


另外，本作还有预约特典，就是6个不同mm的PSP贴纸。虽然效果很可爱，但还是不如上面收费的3件套实用啊。

《黑豹：如龙新章》将推出高端BOX

9月22日推出的《黑豹：如龙新章》也分为几个版本，包括普通版、下载版和限定版。这个限定版名为“名越稔洋演出 高端BOX”。

别看名称很悬，其实此限定版同样是包含了几样周边的高价版本。除了《黑豹：如龙新章》的游戏盘（印有签名的特殊版），还有一个擦布、一个名为“MUPPET”的包含了主题歌视频等内容的UMD视频盘，还有一个皮包似的PSP收纳包。此限定版售价高达9429日元（约合人民币737元），真是相当贵。不过普通版也不便宜，居然也卖到6279日元（约合人民币491元）。









汉化生活

最新掌机游戏汉化情报，
讲述汉化者自己的故事

注：资料条内时间为汉化版发布日期

口袋妖怪：银灵

●NDS ●7月9日 ●ACG汉化组



——发布文——

同《口袋妖怪：金心》

驯龙师：音魂

●NDS ●7月2日 ●星组汉化组

——发布文——



“好吧，拖了整整2.5年，终于憋出来了~看来我也是完美地继承了星组拖把流的传统啊~本来想在发布帖发发牢骚的，不过拖了这么久，也不想多说什么了。在这里，我很感谢跟着这个项目奋斗了这么久的兄弟们，因为有你们的支持才会有这个成果，大家辛苦了！

PS：星组8岁啦~”

伊苏：菲尔迦纳的誓约

●PSP ●7月2日 ●FFC同好会

——发布文——

“FFC 是一个由一群少量蛋疼人士和妹子组成的Falcom游戏同好会，是一个杂鱼组织，人丁稀少，只有执行者13人，三无组织，根本就不算什么汉化组，广大群众可以完全无视我们，各大汉化组也请勿把我们当敌人。

FFC有以下三点原则：

1，FFC永远都不会属于任何网站和论坛。

2，FFC只做falcom游戏的汉化。

3，FFC的解压密码一般都是菲娜姐姐的三围。

总之，FFC存在的目的，是为了让falcom游戏汉化纯净化，不介入任何论坛间的斗争，不接受任何玩家的催促，无任何所谓的利益问题，努力接近和达到“单纯汉化”这一目标，把FFC做成一个纯净如水的组织。

以前总有玩家认为你们属于什么论坛的汉化组，就必定拿钱了，要为我们服务。OK，现在FFC什么论坛和网站都不属于，应该就没有什么拿钱或者骗点击量的问题了吧？？希望能清清白白，安安静静的做汉化。

也有很多人批评过我们，你们根本就是在传播盗版，完全不配称为Falcom Fans。对于这一点，我没有言辞可以辩驳，要让国人去买正版，我做不到，我只能保证我自己尽量买正版。我只是想让更多的人喜



欢上F社。（将其转变为fans后，自己就会乖乖的去买正？）

YSF汉化开始于去年10月YS SEVEN汉化期间，感谢辛勤的Y姐，helo 以及失踪的1004妹，目前游戏已经在最后的测试中，游戏的补丁请关注百度贴吧或者FFC成员的博客。”

口袋妖怪，金心

●NDS ●7月2日 ●ACG汉化组

——发布文——

“大家好，小侠又和大家见面了。本次ACG汉化组为大家带来的是《口袋妖怪：心灵之金》汉化版。这次汉化的破解还是毫无悬念地由JOYCE主刀，口袋区提供了名词以及测试劳动力等，由于文本量以及翻译难度都很大，期间也因为各种问题中断过一段时间，因此汉化版在将近一年后的今天才跟大家见面，也确实有点不

太好意思。

特别鸣谢吃苦耐劳任劳任怨的各位翻译，海量的全假名文本也到底没有他们，以及同样很苦的测试众。”



勇者斗恶龙怪兽篇 joker2

●NDS ●7月2日 ●ACG汉化组

——发布文——

“大家好，小侠又和大家见面了。本次ACG汉化组为大家带来的是《勇者斗恶龙怪兽篇 joker2》汉化版。主刀这次破解的还是JOYCE同 志，虽然由于一些众所周知的原因上一作爆炸了，但该同志还是一腔热水向东流，第一时间完成了DQMJ2的破解，鼓掌撒花。在最艰难的技术难题搞定了之后剩 下的就水到渠成了。名词方面沿用DQ9汉化版，而且DQMJ2汉化版能够完美继承日文原版的存档，不舍得自己数百小时成果的玩家大可放心。



另外要特别感谢热心会员bless1001在测试中做出的巨大贡献，以及众多为这个游戏的汉化战斗过的同胞们。”

胜利十一人2010：蓝色武士的挑战

●PSP ●7月2日 ●完全实况：WECG小组全体成员

——发布文——

“大家好，久等了各位！内心挣扎许久，在中超世界杯版和蓝色武士版本之间权衡，最后，决定先着手汉化发布蓝色武士版。原因有下：

1，最新转会，虽然蓝色武士版也有漏洞，但是大部分是新数据，WE2010不是，要补充定惊天动地，累啊！

2，手感方面，确实感觉蓝色版比WE2010好点，虽然都是一个妈生的，但是确实感觉因为有了一个日本队模式，它才是KONAMI的亲儿子。WE2010那是后妈生的。



3，因为我看到EPT在做PS2的汉化，我……我鸡动了……从我加入完全实况，就没赶上和EPT比下，这下有机会了，不为别的，都是为广大玩家服务的，不是挑衅，是尊重，EPT，是你让我找回激情，请你努力吧。

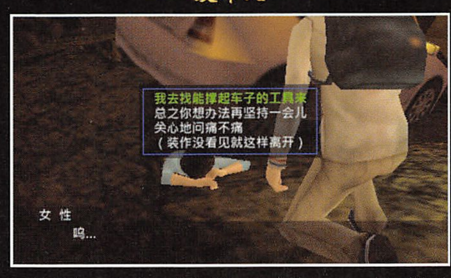
测试版不代表今后发布的正式版，正式版可有天壤之别。由于PSP版CPK加密问题，所以补丁采用的是数据写入方式，所以，很多不完善的地方。CPK到底是啥玩意我现在也不知道。无法导出文件，TNND！

此次连带的还有个繁体版，是新加入成员，香港同胞JASON_YOU做的，完全实况历代没有繁体版（我不知道到底有没有），这次也是为了弥补这一空白吧。叶大，你可以安心的去看世界杯了！ 所谓测试版，问题肯定很多，不然就不会公测了，请下载之后大家玩归玩，BUG提供归提供，别乱叫唤。烦了，每次都是……”

绝体绝命都市3

●PSP ●6月30日（7月16日V2版） ●CG汉化组

——发布文——



“第一次作为发布者，有点惊讶呢。断子绝孙（绝体绝命都市3的“爱称”，编者注）是啥时候的游戏了，一年有了吧？你们急我也急。一年前我没混CG开始就在想这游戏啥时候发？坑了吗？各种想法不断在脑袋里冲击，最后果断放弃等待。作为玩家我跟你们是一样的。

嘛，加入汉化组的契机是龙P给我的LOVE PLUS测试，由于各种因素我也加入了汉化组，又因为某离子射线汉化版的参与我成了正式组员。于是见识到了里屋的神秘以及各种事件。在得知绝3死机BUG解决后果断决定填完。话题好像有点偏，果断转回。

心路历程：舍得他们那一群人怎么弄的我不清楚。贴下经历过的汉化事件吧。稍微做了点修改，想看的随便看看，不想看的直接跳过下游戏。 ”

Clannad：光芒守护的小镇 上卷

●PSP ●6月23日 ●AND汉化组

——发布文——



“由于没有任何参与过字库相关工作的人员，简体化工作只能等日后掌握相关技术之后完成，由此产生的不便还请见谅。由于最近的新系统，所以未给游戏进行破解，如不是用普罗米修斯系统的，请自行打普罗米修斯补丁。新增补丁版，可以直接玩。没有直接补丁，因为此次ISO为直接生成，而非在原有的基础上替换文件。

感谢克莱尔，一个人完成了对所有相关图片的PS工作。感谢AND组员，提供图片内容的中文翻译。感谢天舞枫，编写的半智能工具帮助处理后期文件，减少了一定量的工作。感谢下载本汉化版本的你，支持即是动力。”

疯狂机器2

●NDS ●6月21日 ●远离汉化组

——发布文——



“继《疯狂机器1》的低调发布后，我们再度投入到了系列第二作的汉化开垦中~虽然在大热天里捣腾一堆莫名其妙机器零件总让人觉着火大，不过本着对此创意游戏的热爱，终于在经历了无数敲敲打打锻烧冷却之后，将这一块不被人注意的、被软泥覆盖了的金矿石做成了一块金锭!

其实啦，此游戏并没有真的像是在车间里纠结油污那样郁闷，疯狂机器系列上手度都很简单，此外模拟了真实的重力空间，设计了各种道具和场景，在创作上可以说充满了新意。如果在游戏中遇到困难感到山穷水尽的时候，不妨转换一下思维，也许就会豁然开朗哦~(没错，“把思维逆转过来!”——要牢记千寻老师的教诲~)。游戏中还有大量新奇的关卡和道具，都会让人感到目不暇接，模拟真实的空间力学使得每一处小的变化都会带来不同的结果。在众多益智解谜类小游戏中，确实是一款较为优秀的作品。”

魂斗罗4

●NDS ●6月18日 ●苹果梨等个人汉化

——发布文——

“《Contra4》实在是一部很用心的作品，而且文本量不大，原本是打算用来学习汉化的，结果却发现这个游戏太过纠结。字库的非主流结构以及字体文件繁多让人很烦，不同的文本对应了不同的字体，这要感谢flyeyes的技术支持，成功破解了字库结构。期间遇到不少字体的问题，甚至包括字库超过特定大小会死机的问题，所以人工将字库里存在的字都尽量重复使用，有一些地方比较单调也没有办法。（原先关卡的名字很千篇一律的，感谢润色萝卜提供更好的建议。）图片的格式也很囧，图块进行拼贴居然并不是连续的，所以只有将断断续续的图片对好导出，修改完了之后再慢慢对回去。漫画翻译中也遇到几张图片显示不正确的问题，尽力调整到最好的外观了……





有点遗憾，每个关卡的开头显示关卡名称那里因为技术问题无法对齐，显得有点乱七八糟，抱歉了。

因为个人的原因，一直忙一直忙，一个文本量很小的ACT游戏的汉化拖了久之又久，现在才终于面世。希望给魂斗罗的爱好者一个小小的惊喜吧，大家享受游戏！如果发现有什么BUG请PM我，我会尽力修正。（PS：这个游戏没有金手指我可没有办法通关……囧）”

廉价1500 DS系列：花牌

●NDS ●6月15日 ●石墨汉化组

——发布文——



“芥末喜欢花札，我就去破解。虽然这游戏很好破解，不过我不会，然后就去学，再然

后就学会了。导出图片，翻译、修图、导入，就发布了，嗯……就是这样。”

天使之翼：激斗的轨迹

●NDS ●6月11日 ●ACG汉化组

——发布文——

“大家好，小侠又和大家见面了。本次ACG汉化组带来的是《天使之翼》简体中文汉化版。

今天，也就是2010年6月11号，全世界足球爱好者的盛宴——世界杯即将隆重开幕，为了迎接这一足以令全国沸腾的节日，ACG汉化小组特别为大家奉上了由经典动画改编而来的足球游戏——《天使之翼》。这款耳熟能详的漫画不知给多少人带来了一个热血的少年时代，如今我们已经长大，但是那份痴狂、热血依旧不减当年，于是我们热血的破解、翻译、美工、润色众以最快的速度完成了本次汉化，希望所有的汉化组、论坛会员以及足球爱好者们能手捧《天使之翼》汉化版同享这四年一度的狂欢。



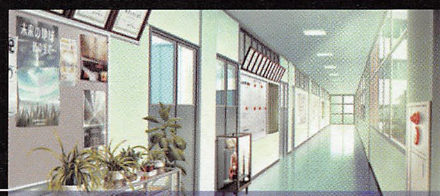
在游戏一出来之后我们就尝试破解，一路在攻克了图片，文字，字库，死机等诸多问题。这个游戏依旧继承了DS漫画游戏的一贯良好作风，文本不少，图片巨多。在此特别表扬导图的EW同志，顶着考试的压力完成了令正常人感觉头晕目眩的拼图工作，小红花一朵。美工众也是不辞劳苦加班加点，拍肩鼓励。”

Clannad：光芒守护的小镇 上卷

●PSP ●6月3日 ●bixinhaner个人汉化

——发布文——

“个人汉化~全文本汉化版。以下放出全文本汉化补丁，语言是繁体中文，因为水平有限用的是日文字库，另外因为时间关系有少数错误误谅请海涵，希望各位多指正错误，日后逐渐完善。”



好想告诉你：培育的思念

●NDS ●5月29日 ●翼梦兔友联合汉化

——发布文——

“【garuo】记得当初，实际观看君届前的反映是——耸肩皱眉，“啊……校园纯情恋爱啊……总觉得提不起兴致啊……”，实际观看后则变成了——振臂狂呼，“嗷嗷嗷啊！！龙大萌！风早激萌！555爽子你这娃真是……感动啊……”，嫁人就嫁风早这样的人，像风早一样开朗，像风早一样直爽，像风早一样体贴温和，那个明澈略带着青涩的 声音撒娇般地说着“去嘛”真是让人鼻血都忍不住喷涌而出。总之，《好想告诉你》是各年龄层女性的忠实选择，如同涓涓细流悄悄地将你治愈。

【焰君】最开始是因为喜欢这部漫画，所以早早就在等着加入汉化行列，这么纯情的故事真的很少，所以“好想告诉你”好看得很难得。风早跟爽子两个人都好可爱□，尤其是风早同学，简直都想跟他求交往了啊！！不过经过测试之后发现不得了，阿龙也是傻得可爱的角色(笑)。汉化组的大家人都好亲切，这阵子辛苦大家了~希望玩游戏的亲们也会慢慢喜欢上这个可爱的故事，谢谢大家^^

【thelu】贞子咱好稀饭你啊~~>///<掩面

【ag耗子】会喜欢这个动画动画是我始料不及的，当初只是冲着能登、中村、泽城去的……看完第二回就彻底中毒了，似乎就是那时候红茶姐说翼梦和兔友一起来汉化这个游戏，没什么可犹豫的，希望能尽自己一份力。第一次拿到的文本基本都是主线内容，所以有不少的语气词、半句话、口语缩略都从漫画里得到帮助，不然真得头痛死……很贪心地要了三个勋章，恩，不是我的错，做得太可爱了……能和翼梦一群MM一起做汉化太让人兴奋了，MM各个是高手，让我实在不好意思求交往……TAT



克罗，说好的攻略呢...

最后，爽子，风早，你俩快结婚吧……

【兔兔】汉化过程很快乐，游戏发布很欢脱。爽子终于要携同健气风早君跟大家见面了XD，汉化过程犹如十月怀胎般辛苦并快乐着？推倒团配合超好，兔兔被大家的热情感染，体会到很严重（？）的亲切感。做作业的时候也很有爱跟干劲，然后不可思议地迎来了历史性的发布时刻，松了一口气又有点落寞的感觉……

我爱君届~我爱大家（づ￣3￣）づ

最后祝大家游戏快乐——把你的思念传递给最重要的人吧~”

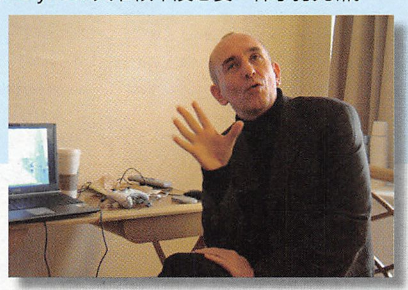
……

（篇幅所限，节选部分发布文）

TALK 01

“如果有人觉得游戏DEMO是一个好主意，那他就是疯了！这绝对不是一个好主意，因为游戏DEMO通常是在游戏制作完成后开发，需要花费大量的精力来制作这个DEMO。另一件事是，你需要满足用户的好奇心，而不是用DEMO诱惑他们更想玩这个游戏。”

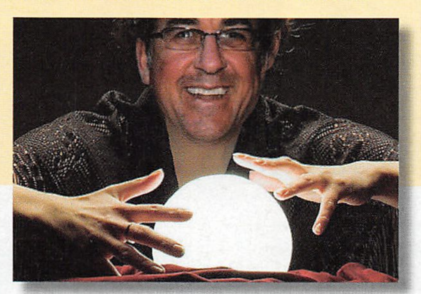
——大概是天热头晕，人称游戏开发天才的Peter Molyneux大爷最近语出雷人，认为开发游戏的试玩版没意义。大爷的理由是开发成本高，做不出满足玩家好奇心的DEMO可能会影响正式游戏的销量。事实上如今玩家看待游戏DEMO的态度越来越正确，好的游戏靠DEMO完全可以起到提高游戏销量的作用，这个早就被无数游戏证实了。而且事实上并不是每个游戏都适合做DEMO给玩家试玩，Molyneux大爷根本没必要一棒子打死嘛。



TALK 02

“Wii游戏销量下滑了29%，NDS游戏销量下降了13%，而PS3游戏销量提高了58%，Xbox360游戏销量提高了29%。我们相信游戏发行商和开发商这些年创造了更多的多人游戏内容，结果是核心游戏玩家越来越长时间的玩一个游戏或相同的游戏。于是和过去相比，新游戏的销量就下降了。”

——著名大嘴巴分析师Michael Pachter认为多人游戏导致玩家对单人游戏的兴趣降低，于是新游戏的销量就持续下降了。其实这事大家都明白，到底有多大影响他没分析。



TALK 03

“PSP仍然在不断变强大，有一大批难以置信的游戏正在开发中。我们在新展开的“Step Your Game Up”广告活动中透露给玩家真正期待的大作，比如合金装备、战神都将在今年登陆PSP平台，而像《隐形妖怪》这种作品显示了游戏的现实感，PSP仍然是市场上的最佳掌机游戏平台。”

——Sony社交媒体部门老大Patrick Seybold最近的发言。振作士气是对的，不过他举的这几个游戏例子似乎不是很霸气啊。虽然我们都喜欢这代PSP，但希望Sony别错失了下个世代的掌机大战的良机。



TALK 04



“什么东西让我比开发3DS游戏还兴奋，那就是这台机器中内置的反盗版技术。前两年NDS市场的问题，特别是DSL，是受到盗版的侵害。这种情况导致几乎没有可能出现重大意义的游戏作品。DSi反抗了一下，但是3DS将继续下去。”

——THQ公司的全球发行执行副总裁Ian Curran认为3DS的抗破解能力不错，以后的游戏大作将多起来。

“他们用DSi对抗盗版，认为不会被破解——但最终他们受到了整个世界范围的损害，然后认为3DS的科技可以阻止破解。因为对人们来说投资的机会又来了。这将让我们花费大量精力开发3DS游戏。”

——还是Ian Curran。据说他询问过任天堂关于3DS的防盗版技术，任天堂的回应是3DS太高科技，这个问题不好解释。

TALK 05



“E3上提供的MGS游戏仅仅是一个结合了3D的技术DEMO。我仅仅只有两个星期来做这个DEMO。所以这也是为什么我们叫它‘The Naked Sample’版本的原因。要说的是，我可以保证3DS肯定将有自己版本的MGS，绝大部分使用裸眼3D技术。但是现在，我还不能告诉你最终版本是什么。”

——小岛秀夫解释3DS版的MGS。这个几乎3D版的MGS啥时候出，到底是什么样子，估计只有天知道。

TALK 06



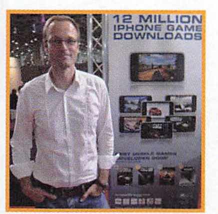
“电子游戏制造商认识到下一代掌机需要更进一步，他们想要无线通信。我们已经和好几波人讨论过这事。”

——日本电信的NTT DoCoMo老板Ryuji Yamada透露有“好几波人”联系掌机的3G功能，很容易让人联想到任天堂和索尼。不过E3上任天堂没说3DS的电话功能，3DS开发负责人表示3DS最终版就是E3的版本。iPhone早就有3G了，难道是PSP2？

“我们之中大概12%的人有视觉缺陷，导致大脑不能正确处理传输到左右眼睛中的独立影像。这就导致他们不能看3D电影。”

——英国眼部保健基金组织表示英国有600万人由于缺乏正确的双眼视觉（binocular vision），而不能看《阿凡达》3D版。这些人戴着3D眼镜可能会引起疲劳、头晕或者视觉障碍等问题。索尼随后表示在3D电视上玩PS3立体游戏，感到不适赶紧停止；如果有可能，可以在玩3D游戏或看3D电影前找医生咨询。而3DS的3D到底有多大问题，只能等发售后再说了。

TALK 07



“我认为你可以在明年看到画面超过Xbox360的移动设备。我相信到今年年底苹果的i系列将卖到1亿2000万台，和PS2的1亿4000万记录接近。当更多人买移动设备玩游戏时，它将慢慢变得比游戏机还重要。”

——一家叫Fishlabs的公司的老板Michael Schade在英国开发大会上的发言，他认为掌机、手机等移动设备必将超过家用机。

TALK 08

同时，Sony正在开发一个具有游戏机特性的移动设备，还有电子书阅读器和笔记本电脑功能。

——来自最近华尔街日报的消息。这条消息仿佛是告诉大家，虽然还没有PSP2的消息，但Sony正在开发新掌机……

TALK 09

“我们坚定的认为游戏不能改变中国。中国本来就是独生子女家庭，孩子们都玩游戏的话，国家将来怎么办？所以游戏我们一分钱也不投。人家投，我们鼓掌，但我们不做，这是我们的一个原则。”

——6月25日，阿里巴巴老大马云向考察电子商务产业的温家宝总理表态说。最后一句话太黑色了。

提起任天堂，你的脑海中是否浮现出马里奥大叔蹦蹦哒哒顶蘑菇的身影，还是想起了宫本茂大师那个标志性的咧嘴大笑，或者突然想到自己家中某处还有若干盘盖满灰尘的黄色卡带？任天堂对我们这些天朝玩家来说是既熟悉又遥远。熟悉是因为我们玩着任式主机和各种有趣的游戏慢慢长大，貌似对任天堂了如指掌。而遥远，则是因为我们一直处在灰色的阴影里，对那片所谓的游戏业只能隔海观望。本期PG有幸邀请到在北美任天堂从事了多年工作的华裔平面设计师谢昊霓女士，听她讲讲任天堂和游戏业的故事。

打造一个华人的任天堂

任天堂华裔平面设计师谢昊霓专访

谢昊霓



我是一个来自台湾的游戏制作人、作曲家、插画家、平面设计师和游戏/动漫爱好者。从小在日本出生长大，在台湾念完高中就到美国读大学，毕业后踏上社会找到的第二份工作是梦想中的任天堂，担任平面设计师的工作。平时我喜爱作曲、作词、MIDI 编曲、画画、设计、游戏、漫画和塔罗牌。很高兴有这个机会可以跟大家分享我之前在美国任天堂工作的经验。

PG：你在“日本出生，台湾长大，美国求学”，是一个热爱游戏的人，并且曾在任天堂工作了数年。有这么丰富的经历，你给我们介绍一下，你对这三地的游戏业的感觉吧。

谢昊霓■：我觉得这三个地方的游戏业界有着各自不同的特质。

日本的游戏业界比较追求创新，也会注重很多游戏设计的细节。我觉得日本是这三个地方里面最注重原创游戏设计的地方，也比较注重游戏主机的开发。任天堂，索尼，还有SEGA都是日本的游戏主机厂商。

美国的游戏业界比较注重技术层面的开发和业界的交流，除了开发了许多如Unreal Engine等级的游戏引擎之外，每年一度的游戏开发者大会（GDC）和E3真的是让游戏业界有很好的交流和蓬勃发展的契机。

相比之下，台湾和中国大陆的游戏业界比其他地方更注重网络游戏和社群的发展，人与人之间的互动在游戏里面扮演很重要的角色。目前市场上已经有大大小小数不清的网络游戏了，如果要开发网络游戏的话是一个绝对不可以忽略的市场。

PG：你最喜欢哪些游戏？有没有什么游戏对你的艺术创作有过比较深的影响？

谢昊霓■：我很喜欢角色扮演和音乐游戏，只要是音乐游戏都难不倒我。我很喜欢玩《BeatMania》《Guitarmania》《太鼓的达人》《太空频道5》等音乐游戏，尤其是DS上的《押忍战斗！应援团》是我的最爱，那个爆笑的漫画配上音乐真是一绝。

有些动作游戏我也很爱玩，其中我最喜欢的是《鬼泣》《剑魂》和《战神》系列。那些华丽的动作、帅气的造型，再加上火爆激烈的战斗真的很疏压！我看过最新的PS3《战神》，画面真的很漂亮呢！

说到漂亮的画面，我就马上会想到《最终幻想》系列，因为这个系列不论是从游戏设计还是电脑动画和音乐方面都带给我很大的震撼，也是对我的创作影响最深刻的一部作品。我个人很希望自己以后也能为游戏制作出那么棒的配乐以及主题曲！尤其当我看到PS3《最终幻想 13》的画面时，真的觉得很夸张。游戏的动画和画面居然可以做到这个地步！不过要说到角色扮演类的杀手级游戏，就是已经让我沉迷了好几年的《魔兽世界》了。我从美国公测的时候就开始玩，直到去年才停止呢！

任天堂的游戏中我最喜欢的是《塞尔达传说》



系列，不论是风格可爱的《风之杖》，还是风格成熟的《黄昏公主》，我都非常的喜爱。

PG:哪年去的美国求学，又是如何进入任天堂的呢?

谢昊霓■：我是1996年先在西雅图艺术学院就读电脑动画与多媒体专业，然后又在华盛顿大学拿到视觉艺术系的学位。我有机会能进入任天堂是当时他们正在招聘平面设计师这个职位，因为之前就职的公司由于金融危机宣告倒闭，我当时正在找工作，所以就大胆的向任天堂投出了我的简历。最后幸运的被录取了。随后我在那里一直工作了大概五年之久。

PG：进入任天堂后，感觉那里和自己去之前的理解有什么不同吗？给大家介绍一下任天堂的工作环境吧。

谢昊霓■：说实话，应聘时还以为游戏公司的员工每天的工作就是玩游戏，结果进入公司后却发现和想象中完全不一样。比如像我这种设计师职位都是责任制，分配到部门每个人手上的游戏设计任务就要从头做到尾，比如包装、手册和海报等设计我都需要全程负责。我们整天都在做设计方面的工作，在公司根本没有玩游戏的机会，只能自己回家玩。还好在公司的员工商店可以免费租借到所有的游戏和游戏主机，租借期限大概是一周左右，所以回到家后就可以进入游戏的世界了！

有趣的是我们的会议室和餐厅都是用游戏人物命名，所以要开会的时候大家就会说“三点在塞尔达集合”或是“去马里奥餐厅吃午餐了”等对话，真的很有趣。而且每个礼拜五马里奥餐厅还会提供免费的爆米花给所有员工吃，所以大家都很期待礼拜五的爆米花下午茶时光。

PG：你的具体工作是什么，能不能说说在任天堂做平面设计师的工作流程?

谢昊霓■：我负责的是游戏的包装、手册、logo、海报、宣传品、美国E3电玩展会的布置设计、游戏店面的多媒体界面设计（就是有好多游戏让人试玩的展台）等。由于我会使用Maya，所以也有操作马里奥3D模型来作图的经验。

当一个游戏的案子开始的时候，我们会先跟上级主管们开会决定这个游戏在北美的行销方向，因此也会决定设计风格的方向。设计师会针对决定出来的风格做出几个方案，然后再选出大家都满意的设计。设计决定后就开始制作游戏的包装、手册、各类宣传品、广告等。有趣的是，我发现游戏也有地位等级之分，很被看好的游戏就会有很多公司高层参与会议，包括雷吉本人，宣传品也会有一大堆。而比较不被看好的游戏，来参与开会的就只会有两三人，宣传品可能也就只有小海报。大制作游戏的地位就是不同，而在公司里面最难搞、最大牌的游戏是《神奇宝贝》（就是口袋妖怪了，编者注）系列。公司还特别成立了一个神奇宝贝部门来专门负责所有神奇宝贝的相关业务，所以这个部门的人在公司里的地位也是不同的。这个话题以后有机会再跟大家分享吧。

PG：你负责任天堂的宣传品和E3展会等设计，今年E3去了吗?

谢昊霓■：今年没去E3，我在网络上看了任天堂的发布会。看到最新的《塞尔达传说》，感觉蛮不错的，而且Nintendo 3DS真的很让人期待。我想去参加明年的E3，毕竟这是世界级的游戏业界盛会！如果我能去参加明年的E3，我会去任天堂的E3派对，我很想和之前的那些同事们聚聚，互相交流一下！

PG：参与过掌机游戏的开发吗？能不能给

大家透露一些3DS的情况?

谢昊霓■：因为我有多媒体制作的专业背景，所以在工作期间有参与过游戏界面（UI）的设计。但是，任天堂的游戏主要开发都是在日本完成的，我们在北美会给予意见，但是不会直接参与游戏开发。我曾经和北美的工程师一起设计、开发过装置在飞机上的游戏装备的使用者界面，还有游戏店面的多媒体界面设计（就是有好多游戏在里面的游戏试玩机）。

任天堂对于新产品消息的保密非常严谨，很多事情连在美国任天堂都是到了最后几天才会收到通知。但我有听同事说3DS真的非常棒，真的用肉眼就可以直接看到3D！我很期待这个任天堂的新掌机，也请大家拭目以待吧！

PG：同事以美国人居多，日本人其次，据你所知任天堂有过中国籍的员工吗?

谢昊霓■：我在那里的工作期间并没有中国籍的员工，但是有在美国长大的中国人，只是他们也算是美国籍的公民。一般来说，外籍人士都需要工作签证才能在美国工作，而这个就需要公司愿意出钱，然后请律师跟移民局申请，才有可能拿到工作证。因为申请的费用很高，办理程序也很麻烦，所以除非公司真的很看重这个员工，才有可能帮外籍员工申请工作签证。而这也是为什么公司的主要成员都是美国人或是从日本分派来的员工。

PG：看你说自己最喜欢PS主机，那任天堂的其他同事是什么情况呢？有没有拿着PSP来上班的（笑）。大家对其他主机怎么看，有没有敌对感。



谢昊霓■：其实我们大家都是爱玩游戏的人，所以不会只玩任天堂的产品，只要是好玩的游戏，不论是在哪个平台，我们都会去玩。我自己就拥有全部的游戏主机，连当年SEGA的Dreamcast我都曾经拥有。

其实公司在这方面是很开放，也很支持的。因为员工对游戏有热情，才能将那股热爱游戏的热情带到工作中，活跃整个公司的工作气氛，并提高整体的工作能量！另一方面，我们的确也需要多研究各种敌对产品，毕竟要了解整个游戏市场才能真的做到知己知彼，百战百胜。所以我们玩游戏，其实也都是为了让公司的未来发展能够更好呢（笑）！因此，我们有同事会带PSP来上班，也会拿出来跟大家分享，这些都是很司空见惯的事情。至于说到敌对感，我们大家普遍对微软的敌对感会比对索尼的大，因为毕竟微软的总公司就在我们公司的隔壁（呵）！

PG:雷吉是北美任天堂的老大，你还见过宫本茂、岩田聪等人，和他们有过直接交流吗?

谢昊霓■：我跟雷吉在开会的时候会有交流，至于宫本先生或岩田先生是在布置E3展会的时候有过关于布置与设计上的意见交流。我当时看到宫本先生的时候很兴奋，也很紧张，我还跟宫本先生说我从小就是他的粉丝，还差一点冲动的跟他要签名……这样算是交流吗？（笑）

PG：给我们说几件在任天堂工作这5年，让你至今难忘的事吧。

谢昊霓■：印象最深刻的就是去参加一年一度在美国L.A.举办的E3电玩展。因为在会场布置展场很幸苦，所以每天晚上工作结束后，公司都会慰劳我们去非常高级的餐厅吃晚餐，我在美国吃过的五星级餐厅里面，有好几家就是在展会期间去享用的。还有每年展会开始前的聚会活动，以及在展会做Demo的经验都给我留下许多可贵且难忘的经验。能够有机会参与到任天堂的E3展，有机会在展场上看到那么多新游戏的发表以及得到最新的游戏体验，这真的是以身为一个玩家来说，最兴奋，也最开心的事情了。

在E3会场上做游戏Demo是非常幸苦的，因为连续三天都必须站在游戏机旁边解说游戏给来试玩的人听，还要逐一回答他们提出来的问题。通常我



们会在E3开始前先分配好每人需要负责的Demo游戏，所以我们都会极力争取被分配到自己喜爱的游戏Demo区，这样一来，虽然工作辛苦，但是至少是在解说自己喜爱玩的游戏。但是，连续站三天，脚真的很酸也很痛苦，所以有一年我就争取到去VIP包房里做Demo演示。因为在VIP房间里面，是坐着解说游戏的（笑）。我还记得那一年我是负责展示《生化危机4（Resident Evil 4）》和《Donky Konga》（大金刚打鼓的音乐游戏），结果三天都窝在VIP房间里面展示同样的游戏，每次都需要同样的玩法、走同样的路线、在同样的地方结束。因为一直有新的一批人进来看游戏Demo，所以我必须一直待在那个房间里演示，不像在外面开放的Demo区那么自由，还可以到处看看别的游戏。所以展会结束后，虽然脚不痛，但我的脑子里一直重复着《Resident Evil 4》的游戏画面，印象非常深刻。另外一个意外的好处是，我也因此把《Donky Konga》的歌曲练得非常熟练了！

另外，公司的福利发放也让我非常难忘。我记得当时进入公司后的第一个E3正好赶上GBA掌机的上市，因为我们设计部参与了展会的设计与布置，所以公司就赠送我们一人一台GBA。后来DS的《任天狗》上市时，公司也赠送这个游戏给全体员工。还有很特别的是，因为之前的老板拥有西雅图的水手队（职业棒球），所以我的上司也经常慰劳我们整个设计部门去看水手队的比赛，而且通常座位都是在前几排的好位置呢！

PG：哪年离开的任天堂，这些年你在任天堂参与过哪些游戏的制作，自己的作品有哪些，你最得意的是什么？

谢昊霓■：我是在2006年离开任天堂的。我在任职期间做过很多游戏的包装设计，任天堂当时的所有游戏主机，包括GameCube、Game Boy、Nintendo DS的游戏，我都为它们做过设计，所以真的是多到数不出来了。我还记得我刚进去公司时，第一个拿到的游戏设计是GameCube的《路易的鬼屋》。当时做完游戏的整体包装和整套宣传品设计后，我还在游戏发行后的第一天特地跑到游戏商店里去欣赏我的第一个作品！看到自己设计的游戏包装被放在架子上，海报和宣传品被布置在店里面的时候，真的是好感动啊！当时真的差点感动到落泪了！

在我这些作品里面，其中我最得意的代表作是GC的《银河战士 初华（Metroid Prime）》的圣诞节精美套装。这个包装是用发光版制作的，封面就是萨姆斯的头盔，从头盔的镜片中会透出GameCube的



logo。这个套装全部，包括GameCube主机包装、游戏包装、手册、海报和宣传品，都是我从一开始的创意构思、设计、包装材质挑选、到印刷制作，一手包办负责完成的，所以我印象非常深刻！

PG：离开任天堂的主要原因是什么？



谢昊霓■：我在美国住了很多年，但我在美国毕竟算是外国人，而且我的家人也都在台湾，所以我原本就想找机会回台湾发展。当时刚好我们有几个台湾的朋友都很热爱游戏，因此我们组成了一个游戏开发团队，一起讨论回台湾制作游戏的机会与可能性。虽然后来我们因为现实与理念等因素，导致最后回台开发游戏的计划没能成型，但是我个人最后还是决定回来亚洲发展，而这也是我决定离开任天堂最主要的原因。

PG:目前的工作是什么，产品主要面向哪里?

谢昊霓■：目前台湾有一家刚要成立的游戏公司请我今年八月份回台湾帮他们开发与制作网页游戏。我主要担任游戏制作人这个职位，除了负责整个游戏制作的管理、游戏设计的方向之外，我也会负责游戏人物的设计与游戏音乐的制作。这个工作对我来说会是一个很大的突破，也让我能够朝着我的梦想更进一步！因为制作好玩的游戏，为游戏创造出各种角色人物，以及为各类游戏制作音乐一直是我的梦想，尤其我觉得在某些游戏里面，音乐更是担任着重要的地位。它可以帮助玩家融入整个游戏中。秉持着我对游戏的热爱以及对美术与音乐方面创作的热情，我有信心开发出让人耳目一新的游戏作品。

一开始我们会以开发网页游戏为主要的发展方向，然后再跨平台发展，例如iPad、iPhone、Google Phone等，都有可能在我们以后的开发计划里面。当然将来也有机会和掌机做结合，让玩家透过不同方式与平台，都可以享受到玩游戏的乐趣。

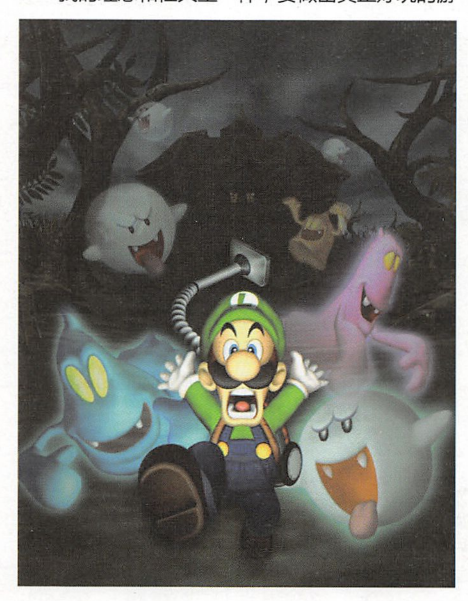
PG：还和任天堂保持联系吗？以后有没有可能代工或者合作？

谢昊霓■：我和以前的同事都有保持联系，下次有机会回到西雅图的时候，他们都要我去看看现在的新办公大楼呢！ 以后我们的游戏公司也有可能朝掌机或主机游戏发展，而现阶段就是努力做出好玩的游戏，不去限制或预设好任何将来合作的可能性。

PG：开发网游，你的理念是什么？会继续并发扬任天堂游戏的理念吗？

谢昊霓■：任天堂的企业文化以及游戏设计理念有一个很大的特色， 就是一直要从游戏的本质出发去做出好玩的游戏， 而不是一味的追求技术层面的创新。不用说，技术当然很重要，但是好玩的游戏本身更是玩家玩游戏的真正目的，而不是一味的跟着流行追求画面的精美和机器的性能。我想就是有这样的精神才会陆续研发出 DS、Wii以及现在的3DS吧！

我的理念和任天堂一样，要做出真正好玩的游



戏！所以对于游戏的设计和原创性会有严格的要求。打造一个华人的任天堂，就是我目前努力前往的方向与目标！

PG：现在有雏形了吗，能不能跟大家透露一下？

谢昊霓■：因为还在筹备与准备的阶段，所以还不是很方便透露，等时机成熟了一定会马上跟大家分享。我只能说我们的研发团队都是非常热爱游戏的，所以一定会开发出很好玩的游戏，请大家拭目以待！

PG：你对中国国内的游戏业有什么看法？

谢昊霓■：我认为中国的游戏在未来很有发展的空间，不但市场大，连喜爱玩游戏的人口都在增加当中。由于市场真的够大，在中国竟然也有举办GDC（游戏开发者大会）。我自己在旧金山参加过GDC，所以非常明白这个会议的重要性和指标性的意义，我相信中国的游戏会朝更国际化的方向去发展。

对于中国的游戏市场我最担忧的就是目前游戏的泛滥，还有模仿游戏的问题。一个游戏红了就会有好多的游戏去模仿，而且很多都模仿的很没有创意，完全没有原创的精神。这样不但造成同样类型的游戏在市场上泛滥，也会让玩家失去了原本玩游戏的乐趣。到最后就会变成“每个游戏好像都差不多嘛，没什么好玩的……”这种状况。

我赞成去参考别人游戏好玩的地方和优点，但是应该要去吸收融入成为自己的东西並创造更不一样的作品，而不是照单全收的模仿才会有未来。

PG：这些年中国大陆游戏业以网游为主，发展迅速，但游戏的质量参差不起，而且至今没有分级制度，审批也比较麻烦。如果向大陆发展的话，想过这些问题怎么应对吗？

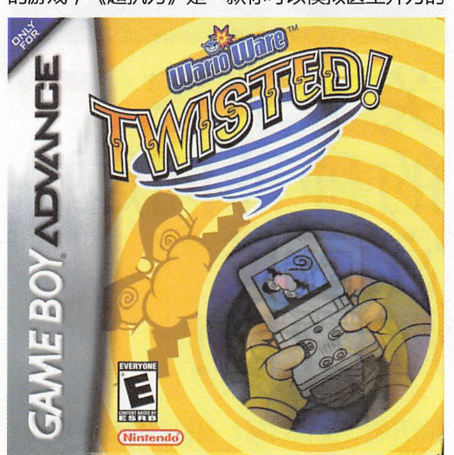
谢昊霓■：到大陆发展一定是未来的方向，所以我会参与美国在大陆举办的游戏开发者大会（GDC）还有中国自己的游戏开发者大会（CGDC）来深入了解大陆市场，我也想要为台湾和中国的游戏业界发展而努力。我目前会先把重心放在开发好的游戏上面，毕竟没有好的游戏作品也就谈不上发展了。

PG：我们是掌机杂志，推荐几款掌机游戏给大家吧。

谢昊霓■：说到掌机我最喜欢的就是Nintendo DS了，因为是触屏的关系有好多游戏的玩法都非常新鲜。现在触屏的掌机多了苹果的iPhone 和最新的iPad，但是在DS刚出来的时候真的很有突破性。

掌机游戏我爱玩《恶魔城》系列、《最终幻想》系列，《逆转裁判》也很好玩；还有就是我最爱的音乐游戏了。音乐游戏我可以推荐几款，《太鼓的达人》《押忍战斗！应援团》《大合奏DX》《节奏天国》都是非常好玩的音乐游戏。

《瓦里奥制造》是一个快速，好玩又很有创意的游戏；《超执刀》是一款你可以模拟医生开刀的

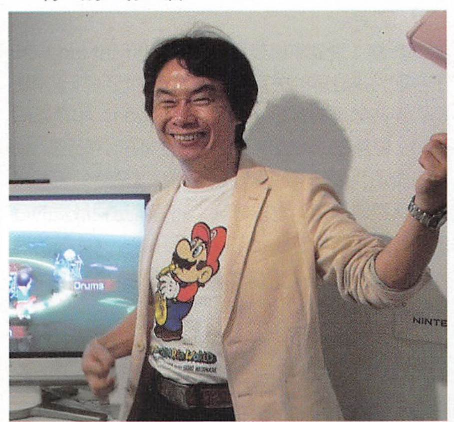


游戏，我觉得非常有意思；还有《塞尔达传说：幻影沙漏》也是一个活用DS功能的动作角色扮演游戏，超推荐的！

PG：最后和大家说点什么作为结束语吧。

谢昊霓■：我相信在未来会有更多好玩的游戏出现，游戏也会更加多元化，游戏产业在将来一定可以媲美电影产业。以后不但会有更多大制作的游戏如同互动式的电影一样有很棒的画面和音乐让玩家身历其境，也会有游戏用非常独特的操作方法或是不同的效果来让玩家有不同的体验。我想要和大家一起玩下去，体验各种不同的游戏。这是我的新浪博客http://blog.sina.com.cn/ninianehsieh，我在博客里面会把在任天堂工作的经验画成图文漫画跟大家分享，也请大家关注我要开始制作的新游戏哦！

文/剑纹



关于3DS的种种问题，宫本茂爆内幕！

编译/硬核

最近国外媒体采访了宫本茂大神，问了各种关于3DS的问题。大神讲话一向还是比较靠谱的，所以关心3DS的不妨来看看到底任天堂是怎么想的。

宫本 茂

“马里奥之父”，“全世界最顶级的游戏开发者”，“创造游戏类型的天才”，“当之无愧载入游戏史册的人物”，“唯一懂得游戏乐趣的人”。他是任天堂公司的灵魂人物，不是老大胜似老大。微软公司的约翰•霍华德曾这样评价宫本茂："他是所有游戏设计师的老师，《大金刚》《马里奥》《赛尔达》《银河战士》……即便再过25年，我们仍然能从宫本茂先生的作品里汲取营养。我从《超级马里奥64》里学到的关于探索和奇迹的知识远比其它游戏、书籍和电影要多得多。"还记得吗？《口袋妖怪》中的小茂也是他。

3DS开发了多长时间？有没有什么内幕？

宫本茂■：基本上是这样的——我们一旦完成了新主机的设计并且正式发售这主机之后，我们的硬件小组会马上开始研究下一代的产品。所以从我们发售了NDS开始，3DS大概开发了6年。6年间他们一直在研究和测试新的东西，不过真正成型是在3年前。

任天堂以前也研究过3D系统，为什么现在才推出？

宫本茂■：这有两个原因。第一是因为LCD屏幕技术近年来发展很快，这是很重要的一条原因。第二条原因很明显，就像你说的，我们以前也一直在试验3D技术，不过除了Virtual Boy，其他的都是以当时现有主机的配件形式出现。掌机很特殊的一点是其硬件和显示屏都在一起，不再有什么配件。这就是说买了这个设备的人就可以体验3D效果，所以我们想做一个3D掌机，而现今的LCD技术已经可以让我们实现这一点。

NDS的游戏开发者有一套工具来设定双屏、触摸屏、麦克风等等功能，这就迫使他们做出点新东西来给我们新的游戏体验。3DS加入了3D显示，当然还有陀螺仪，红外线等等，你认为这会让游戏更多样化吗？

宫本茂■：是的，我们刚刚使用NDS界面时确实有不少新的感觉，这也给了游戏制作不同的思路，像是“看书一样的控制游戏”或其他。3DS有很多新的输入控制方式，但也非常适合制作传统的游戏，或是将普通玩法的游戏配上全新的3D屏幕。我觉得这两种形式都非常的有意思。我们又将看到游戏的一次进化，同时我们也会看到利用新的输入方式的游戏软件。

关于陀螺仪有意思的地方是，3D屏幕想看到3D画面有一个范围，于是不少人会想问，装个陀螺仪到机器里鼓励大家去摆动机器难道不会让3D效果经常消失么？但有意思的是你可以拿着机器在你面前做横向移动（同时向左和向右移动双手），陀螺仪也可以侦测到这种运动，我想这会带来很多有意思的力学玩法。

当Wii发售时，Mii这种形象还是很新鲜的，而我们已经在3DS上看到了利用Mii的游戏，是否有一种方法可以将

3DS增加了无线功能开关和3D滑竿，这侧显得不同。

Mii形象从Wii传到3DS上？这对保持两台主机上Mii的唯一身份是否很重要？

宫本茂■：我们一直在考虑如何改进Mii，如何让Mii在两个不同的系统上运行。我们肯定会让人们把自己的Mii用到以后的任天堂机器上去。

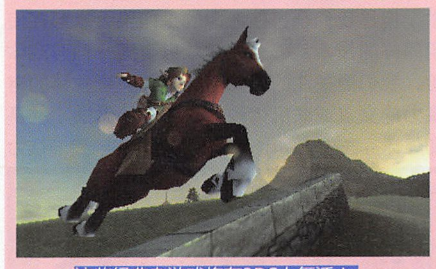
游戏开发者做出3D效果的游戏困难吗？他们肯定会有不少创意，但制作工具好不好用呢？他们去哪里得到这些工具？

宫本茂■：要做出3D效果的游戏其实并没有多难。很多公司早就都已经通过其他方式做出了3D画面，所以他们关心的重点并不是如何制作，这并不难。我们也在制作各种各样的资源，然后跟游戏开发者们共享。他们很喜欢，我们也看到不少利用了这些资源制作的东西。

会不会有这样一种担心，很多游戏开发者偷懒，只是简单的移植PS2或Wii的游戏然后加入3D效果，很快的拿来卖钱？这会不会降低3DS游戏群的整体质量？

宫本茂■：我认为得看是什么游戏，有一些过去的游戏如果加入了3D效果会很大的改变游戏感





这些经典老游戏将在3DS上复活！

觉，我想会有很多厂商想利用3D效果来增强他们的游戏。就连我们也这样想，比如《塞尔达传说 时之笛》或者《星际火狐64》。

那些游戏都很强大，我们更担心的是那些赶时间匆匆做出来的游戏。

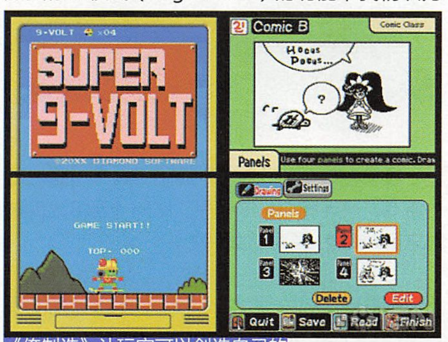
宫本茂■：我想这就只能看游戏开发者的职业道德了。同时我们认为肯定会有新的想法出现，特别是那些重要的游戏公司的头号游戏制作人，比如KONAMI的小岛先生和CAPCOM的稻船先生。他们都代表各自的游戏开发小组表示给3DS开发游戏非常有意思，所以我确信他们会制作很多新内容和新点子出来。

3DS的图像有些地方看上去似乎都超越了Wii，同时也包含了陀螺仪以及体感操作，可以说就像是手掌中的Wii。从市场的角度来说，你认为这是一种威胁吗？或者说你是否看到新掌机的出现让Wii的销量开始下滑了？

宫本茂■：我们并不担心这一点，主要是因为两者的类型，你在掌机上能玩到的东西跟家用机上玩到的东西有很大不同，所以我们并不会担心。我想从图像角度来说，因为3DS着色器的原因，确实会使某些图像看上去比较强大，但我想它们之间会更加平衡。

为了让玩家们交流和分享更加便利，任天堂的网络服务有没有改进的计划？Xbox Live的那种服务就很棒。任天堂要如何让我们相互联系起来？

宫本茂■：我们也希望在游戏中引入这些技术，但是我们一直在考虑的是如果大家都在使用同样的技术，那么大家就只有同一种游戏体验。我们更关注的是如何提供任天堂独特的有魔力的交流或联机体验。其中一种做法，就是加强标签模式（tag mode）的功能，我们认为让3DS作为一种设备，存在于人与人面对面的交流和在网上的虚拟交流这两种形式之间，比如与街上从你身边经过的人进行交流。我们认为那样能带来很多独特的想法，非常具有任天堂的风格。



《俺制造》让玩家可以创造自己的游戏，漫画或者其他。

现在的游戏越来越流行将制作工具交给用户，让他们自己制作一些内容。任天堂显然也在这么做，像是《俺制造》这类游戏。但这种形式会在公司前进的路上扮演怎样的角色？

宫本茂■：就我个人而言，我认为制作游戏的能力是最好玩的一种形式。我们的制作小组也做了不少游戏包含这种能力——《便携记事本》也是个很好的例子。我肯定这些设备会更好的将人与人联系起来，我们也会适当的多加入这些功能。

新的《塞尔达》不但有复杂的体感操作，还有着相当出色的画面。这两个要素如何？

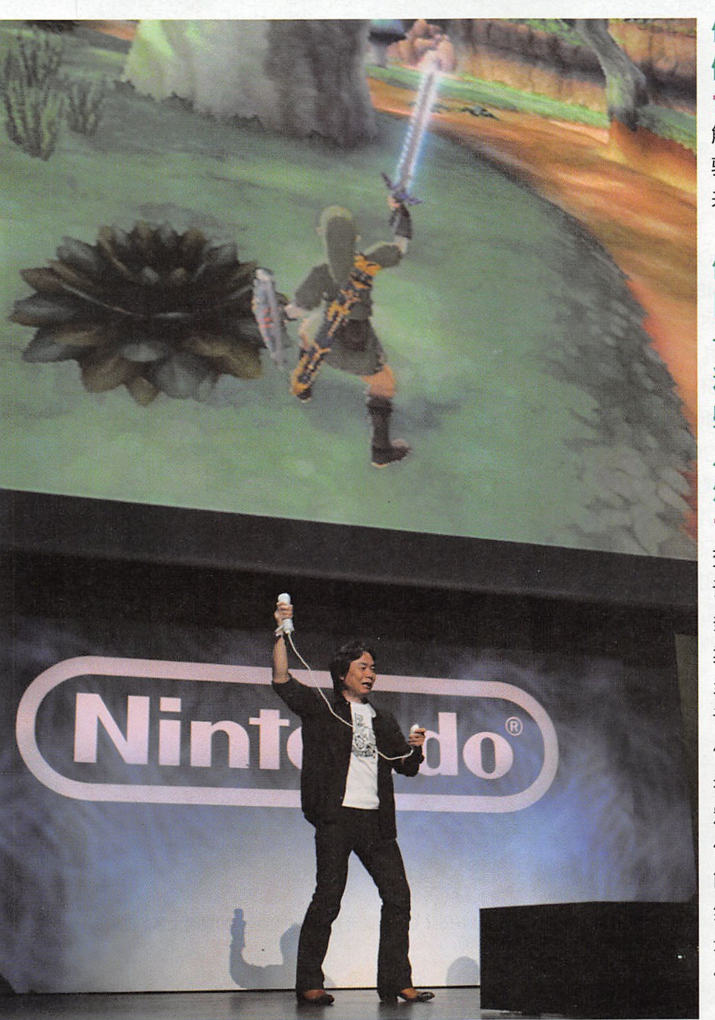
宫本茂■：现在很多人都认为体感操作是给不常玩游戏的普通人准备的，而按键则是为核心玩家准备的。我觉得这个特别的游戏证明了你可以用体感操作来制作一些非常核心的体验。

个人来说，我想这个游戏的画面风格是我们找到的最适合这个系列的风格。其他对我来说非常重要的事情是画面的风格一直都是独特的，一种你在玩过之后能记住很久的风格。还有让我特别激动的是体感操作让人真正的感受到了游戏的玩法。加上游戏的画面风格，我希望这是一种人们能够记住相当长时间的体验。

所以E3展上的发布会公布这款核心玩家和普通玩家都感兴趣的游戏是“《塞尔达》系列的重要转折”？

宫本茂■：可以这么说。我们需要找到一个平衡，比如说迷宫设计得有多难等等，我认为这是非常重要的部分。

我认为人们一旦玩了这个游戏，下一次他们玩其他可以挥剑但不用体感操作的游戏时就会觉得别扭。



们回忆？在那里找到他们的快乐？

宫本茂■：游戏玩法越容易理解，更多的人就可以来玩来体验，他们不用操心去学习如何来玩。

任天堂的一个游戏项目要如何被认可？给一个游戏绿灯有什么过程？在很早以前这些都由山内先生一个人决定，那么现在是怎么个情况？

宫本茂■：并没有太多的改变。当然在早年间确实是像你说的那样由山内先生决定，很多时候他考虑的是这个能不能卖好。所以我学会了一点就是当我要做游戏时，就跑去跟他说"这个会大卖的，所以让我们来做吧！"但是现在就是由岩田先生和我一起讨论再做决定。最后要取决于游戏的早期体验怎么样，以及他们提供的能说明游戏卖点的样本如何。然后我们再讨论是否继续。但最基本的一条是，一定要有我们从未见过的新东西在里面。

我们最近看到了2D游戏设计风格的复兴，很多游戏都采用卷轴式的2D或2.5D形式。为什么2D又开始流行了？这是一种怀旧？还是有其他更多原因？

宫本茂■：我想卷轴风格的游戏很简单和直接，容易理解。游戏搞得越复杂，对玩家水平的要求也就越高。我觉得卷轴游戏吸引人就是因为它们简单富有吸引力。你可以很快的上手，拿起遥控器就可以开始玩了。

这会把人们带回到童年时代吗？让他

以前任天堂里有人说过任天堂永远不会离开游戏主机市场，但是3DS是一个有着相当多功能的设备，这是重新定义游戏主机的第一步？或是任天堂脱离游戏主机的第一步？一个更注重掌机的任天堂。

宫本茂■：我想你能在掌机上做到的事情和家用主机上做到的事情还是有区别的。我现在还不能确定在不远的将来是否会有3DS XL的出现，如果有的话我想知道这个XL需要多大才能够替代家用主机的一些功能，现在还很难去评判这条界线。

DREAM C CLUB Portable

美梦俱乐部 便携版

PSP

●2010年秋 ●D3 PUBLISHER ●SLG ●1人



在日本最不受欢迎的XBOX360居然成了两大宅游戏的首选主机，两款很有特色的恋爱模拟游戏都在XBOX360上发售并卖得十分火爆。之前NBGI的《偶像大师》已经推出了NDS版本，而D3P推出的《美梦俱乐部》也要移师掌机，推出PSP便携版。俱乐部将继续保持“拥有纯洁之心的男性才能够进入的成人社交场所”风格，主人公在偶然情况下得到了美梦俱乐部一年的会员资格。在一年里你可以和美梦俱乐部里的“Host Girl”展开恋爱故事。这些美女每人都极富个性，纯真又温顺。没有“凶箱”的筒子们，准备好PSP吧。

独特的游戏系统：IIS（交互式饮酒系统）







通过推动PSP的小摇杆来控制酒杯倾斜程度，模拟出喝酒的量。这个量对Host Girl来说会有微妙的影响。如果喝太多的话就可能会醉倒。但你的酒量会慢慢的提升，到时候灌醉Host Girl也是有可能的。







当然女孩们也会主动提出问题，同样有三种答案，可以分别按PSP的三个键来选择。如果当时正好喝醉了，还有可能出现脑子里想的跟说出嘴的不一致的情况。

本作的另一个系统：ETS（情感会话系统）

ETS系统在游戏中占有十分重要的地位，而且这个系统本身也很有意思。当你跟Host Girl交谈的时候，可以选择不同的话题，使这款模拟游戏具有很强的交互感和真实感。特别当女孩们喝醉的时候，相同的话题引起的反应也有可能发生变化。



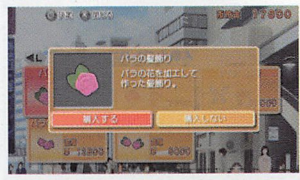
用食物做游戏的“游戏时间”





在点选了特定的食物之后，有可能触发有趣的“游戏时间”。比如在蛋包饭上用番茄汁涂写文字，描得越工整越好。或者用嘴叼着来传递巧克力棒等等。也会有VIP房间特有的游戏，成功进入VIP房间的话的话可以拉近视角，让两人的脸贴得很近哦。

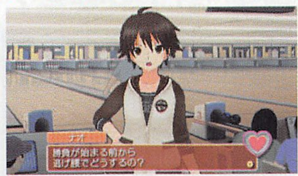
努力打工赚钱吧，为了送女孩们礼物





想要送女孩们礼物当然是好事，但是也要注意每个女孩不同的喜好。通过每天聊天的话题来推测她们近期想要的物品。成功送出饰品的话，她们就会直接戴上给你看。

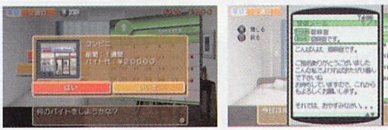
平日也可以约会哦，俱乐部之外的约会


美梦俱乐部允许Host Girl在下班之后与在店里的顾客进行约会。你可以在俱乐部里聊天时就去定好约会的时间和地方。高兴时还能做出一些亲密的举动，当然要小心其副作用。

除了去俱乐部，主角的普通个人生活也要好好规划





各种日程安排一定要做好，Host Girl会用手机邮件的形式来确认约会等活动。当天就无法去打工和购物了。

俱乐部当然少不了唱卡拉OK这种最流行的娱乐活动



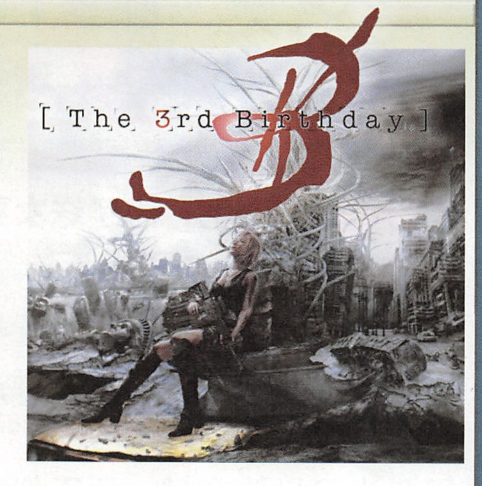
Host Girl有着自己的专属的歌曲，当然也会有例外。如果亲密度不够，女孩们有时会拒绝为你表演。最特别的是此时可以将PSP竖起来观赏游戏画面。

The 3rd Birthday

寄生前夜：第三个生日

PSP

●2010年冬预定 ●SQUARE ENIX ●ACT ●1人

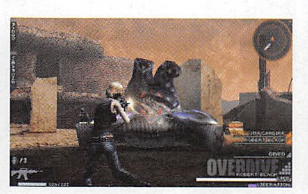


《寄生前夜》是PS时代SQUARE公司推出的一款动作射击RPG系列游戏。在当时那个RPG当道的年代，这样一款高素质的、完美融入动作和射击元素的RPG游戏赢得了极大的好评。后来PS上又推出2代，相比RPG，2代的风格更加接近于当时流行的《生化危机》那种AVG冒险射击游戏。时隔11年，《寄生前夜》系列将迎来第三部作品。虽然名称中不再有“Parasite Eve”字样，但是老玩家一眼就能认出那个纽约女警察——Aya Brea。相对于前两作比较传统的ARPG和AVG的风格来说，第三作再次改变游戏形式，以时下流行的第三人称枪战射击形式出现。

完全射击游戏？是否会有RPG要素？







从公布的战斗图片来看，本作不论是视角还是界面，都是现今流行的第三人称射击游戏形式，难道这款以ARPG形式出名的游戏将彻底抛弃RPG要素？从目前的情报看来这一点还不明朗，我们有理由猜测其游戏将会包含一定的RPG要素。

2012年的纽约平安夜会发生什么？

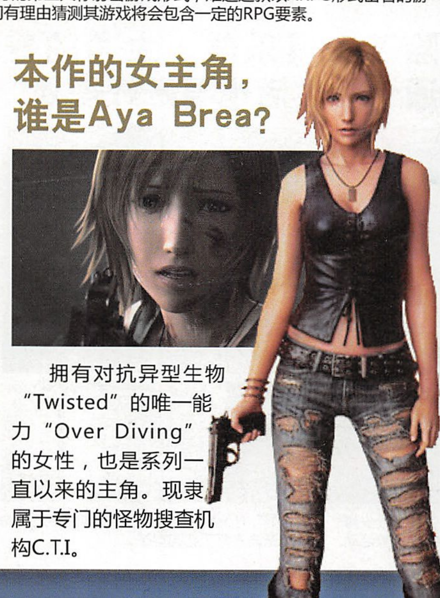






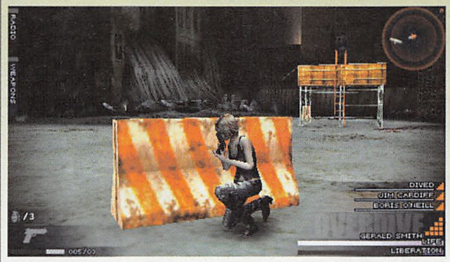
根据故事设定，那天夜里巨大的怪物从地底窜出，吃掉了周围的人类后开始继续膨胀。纽约市将会再次遭受劫难。

本作的女主角，谁是Aya Brea？



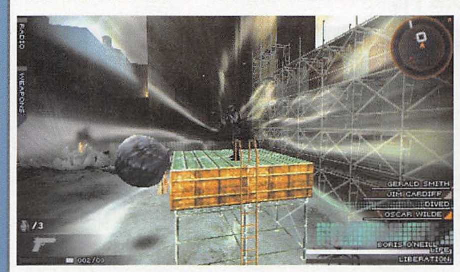
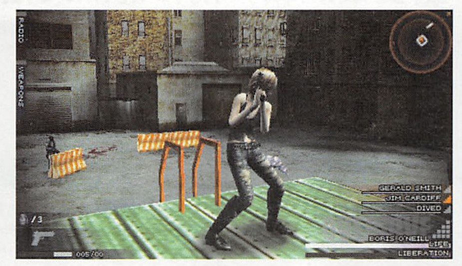
拥有对抗异型生物“Twisted”的唯一能力“Over Diving”的女性，也是系列一直以来的主角。现隶属于专门的怪物搜查机构C.T.I。

善用掩护！寻找合适目标执行Over Diving



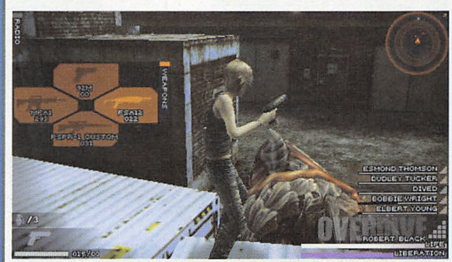

进入现代的战场，要时刻处于掩护之下，像水泥隔离墩这种东西是最好的掩护。之后观察周围情况，寻找可以用来附身的、正在与怪物战斗的士兵。

附身系统！想要获胜就要善用Over Diving

寻找到合适的目标之后，使用Over Diving能力，就能瞬间夺取该士兵的意识，并移动到他的位置。被附身对象所使用的武器也可以马上获得并使用。

了解武器性能，及时更换




就像绝大多数射击游戏一样，本作也将包含大量的武器枪械。根据实际情况更换更实用的武器是快速制敌的关键，近距离的敌人当然就用散弹枪轰啦。

这些巨大的敌人到底是什么




游戏中Aya将会遇到各种强大的异型生物，快速的找寻并攻击其弱点是关键。同时可以使用紧急回避等动作来躲过致命的攻击，这也跟很多三人称射击游戏很类似。

GOD EATER BURST

噬神者 爆发

PSP

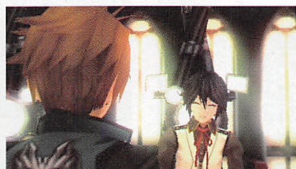
●2010年秋 ●NBGI ●ACT ●1-4人

《噬神者》这个名字因为模仿《怪物猎人》以及早期的破解问题，被我们所记住。在日本，无论人气还是销量，这游戏都有不俗的表现，于是NBGI乘胜追击推出新作。

GOD EATER® BURST ゴッドイーター バースト

新要素满载，前作优点大幅强化







前作高速战斗的风格在本作中将得到更好的体现，节奏将更加紧凑。新的武器、服装等等自然是大幅的增加，也会增加新的故事。另外根据用户的反馈，各种要素和平衡性也将有改善。另外新作可以继承前作存档。

连击之后马上捕食，神机解放更加实用

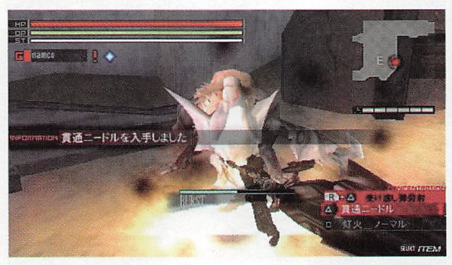




对怪物进行普通的近距离连续攻击，这一点没有区别。但是在连击的最后可以立刻发动捕食状态，不用再停止攻击，站稳，然后再长按键进入捕食状态。这样战斗的节奏不会被打乱，而且神机解放也变得更加实用。

神机解放时间量表让你更好的掌握战斗

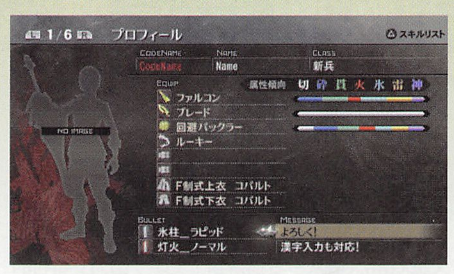




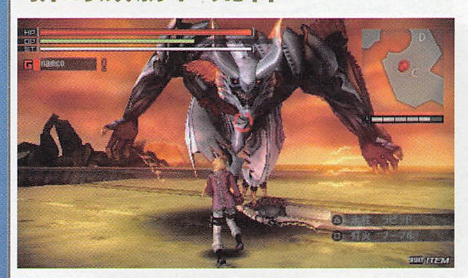
和之前的神机连结解放一样，这一次单人的解放也会有时间量表，上图中人物身上的那个BURST槽就是。屏幕上显示这种重要的信息，可以让你对自身人物能力有更好的了解，战斗打得更加明白。

新系统——阿凡达卡片，更全方位的展示自己

《怪物猎人P》中有一张公会卡，里面记录了角色信息，在与人联机时交换一下卡片，就能够了解对方。现在《噬神者 爆发》也引用类似的系统，给每个人物一张记录有游戏信息的卡片，比如使用什么武器和服装，人物的称号等等，甚至连使用各种属性的倾向也会记录下来。有意思的是联机交换完卡片后，在单人模式下也可以利用朋友的卡片，此时朋友的角色会以NPC同伴的形式跟你一起出战。



新的威胁！荒神ハンニバル袭来





像是这类游戏的资料片，加入新的BOSS怪可以说是必须的。从目前的情报来看，《噬神者 爆发》中至少加入了一只新的荒神“ハンニバル”。它拥有人型的身躯和动作，但头部和各种细节都给人一种“龙”或者“恶魔”的感觉。它速度快又能喷火，是非常强大的荒神。

2010噬神者大会开幕，决出日本最速噬神者

以上关于新作《噬神者 爆发》的消息，都来自于7月11日在秋叶原广场举行的噬神者大会2010。在公布新作的详细消息之前，是《噬神者》比赛的预选赛，以及声优和制作人与饭丝们的见面会。见面会上制作人富澤祐介拿着一个iPad浏览Twitter上的网友提问。有人提出《噬神者》是否会在家用机上推出续作，富澤表示目前制作组还是以掌机为主要发展平台。当然他也没有把话说绝，而是留下一句“如果大家都强烈要求的话我们也会考虑”这种容易令人联想的话。



见面会之后是《噬神者》比赛的最后阶段，比赛规则是2人一组，打通一个任务看谁用的时间少。半决赛的队伍是从预选赛120组队伍中选出的用时最少4组，任务是“スイーパー”，先打コンゴウ，然后同时打グボロ·グボロ和シユウ的任务。结果两支队伍以5分钟左右的成绩进入最后的决赛。决赛任务是“カルデラの火”，BOSS是黑色的雷帝ディアウス·ピター。最后获胜的是来自静冈县的“空中连击”小队。



Monster Hunter Diary: Poka Poka Airu Village

怪物猎人日记：暖洋洋的艾鲁村

PSP

●2010年8月26日 ●Capcom ●SLG ●1-4人

《怪物猎人日记：暖洋洋的艾鲁村》是从超人气大作“怪物猎人”衍生出来的作品，是一款结合了村庄建设玩法的模拟类型和“怪物猎人”经典的动作打怪模式的游戏。游戏中的艾鲁就是怪物猎人中的猫猫，这次变成了可爱的Q版大头造型，Capcom大概从多罗猫得到了灵感，因为艾鲁村的猫猫简直和多罗猫像极了。本作的模拟部分是建设村庄，战斗是怎样的呢？请继续往下看。



群猫狩猎模式，和4人组队猎人不同


这是什么怪物，造型好奇怪啊。猫猫们看到后眼睛都瞪大了……


过去用锤子砸一下试试！有的猫猫头上出现了按键符号，这是什么意思呢？


怪物露出了全身，原来是盾蟹啊！刚才看到的是它背着的什么龙壳吧。

改为指令战斗，努力保持MH系列的狩猎要素

也许你注意到了猫猫头上的符号，这些符号是按键提示，每个猫猫都会有自己的个性作战方式，如何选择就看作为玩家的你了。目前已知有“投掷”、“攻击”、“潜地”、“前进”这四种行动方式，根据猫猫们的性格和所遇怪物的不同，选择合适的行动方式是成功的关键。







遇到了大猪王也不要怕，看看猫猫们头上的表情吧，貌似选择“潜地”钻入地下可以有效躲避大猪的攻击？试试看吧。

打怪同样可以获取素材，这次怪物全部Q版化


桃毛兽的招牌动作是放屁攻击，猫猫们要如何应付……

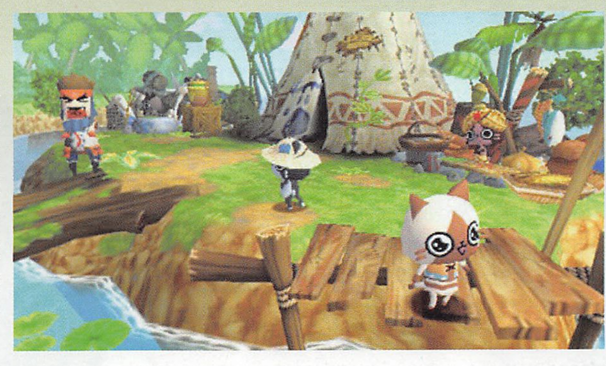


见到体型怪异的电龙张着大嘴，路出尖牙，猫猫们都吓扁了。真可爱啊。


连猎人们都害怕的轰龙出现了！猫猫们潜地后把屁股露在外面，能死里逃生吗……

猫猫们的个性不同，在艾鲁村中的生活轻松有趣

进入游戏后要设定一个自己的猫猫形象和说话的语调。村子里有各种各样的情况发生，需要玩家来完成一些小任务，比如帮助猫猫mm找到她的走丢的小猪。同时还有大家熟悉的元素，比如钓鱼、采矿等，通过不断地努力获得各种所需素材，在艾鲁村的空旷地方建造各种建筑，然后对其内部进行装修，吸引更多的猫猫前来，打造出一个自己个性的艾鲁村。



多人联机最高，参加各村庄活动或者协同作战吧



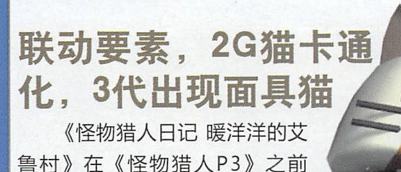




多人联机的玩法很多，可以像“动物之森”一样在村子里玩，也可以每人带一组猫猫队伍合作打怪呢。

上图画面是多人联机菜单，一人建立房间，其他人进入，全部准备好后，主人选择开始就可以了！这个系统也是“怪物猎人”系列的传统。

联动要素，2G猫卡通化，3代出现面具猫



《怪物猎人日记 暖洋洋的艾鲁村》在《怪物猎人P3》之前发售，增加联动要素就很重要。Capcom已经公开，采用存档联动方式，联动后在P3中出现艾鲁村中的猫防具，就是右图的卡通猫面具。如果有《怪物猎人P2G》的存档，则可以在艾鲁村中出现卡通化的2G猫猫形象。其他联机要素有待公开。







由于P2G是老作品了，将其里面的要素联动到艾鲁村中似乎更加有趣。制作人在联动方面下了不少功夫。

Lord of Arcana

核石之王

PSP

●2010年10月14日 ●SQUARE ENIX ●ARPG ●1-4人

继万代南梦宫推出了《噬神者》之后，现在又有一款向神作致敬的游戏——由SQUARE ENIX推出的ARPG《核石之王》。游戏的背景舞台是一个剑与魔法的世界，你操作的角色将和同伴在一个相对封闭的关卡中击退大型怪物。游戏将支持4人联机，这也是这类游戏最大的乐趣。游戏将于10月14日正式在PSP上发售，在此之前，大家可以在8月19日下载到体验版。



指令操作，动作苦手也能轻松游戏



游戏中战斗的地图比较像《怪物猎人》，但是战斗就不一样了。《核石之王》是ARPG而不是ACT，当你在地图上移动时，碰到敌人之后会流畅的进入战斗状态，你能够自由的移动，还能进行普通攻击，运用技能和魔法，以及防御。你可以锁定敌人，简单的敌人锁定了之后只需要连按攻击键，无需移动就够轻松搞定。这些都跟普通的指令RPG很类似。

流畅转换战斗画面

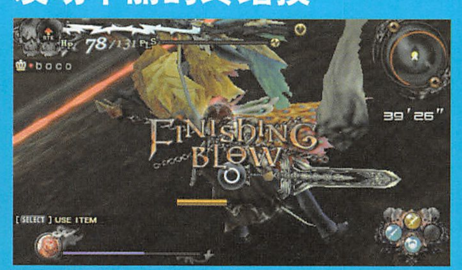






在地图上自由移动时，右侧显示全体地图。当接触到敌人，在同一区域的队友都会进入战斗状态，此时大地图变成更细致的小雷达。周围用红线标出了战场的范围，跑出去就可以脱离战斗。

发动华丽的终结技



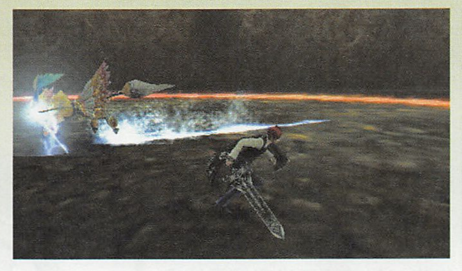




战斗时只需要按下L键就能将怪物锁定，此时无论你如何移动，画面始终会对准锁定的怪物，方便判断情况。而被锁定的怪物快死的时候，你还能施展大魄力的终结技。

BOSS和各种怪物是游戏中的另一个焦点







无论《怪物猎人》还是《噬神者》，各种BOSS怪都是以绝对的焦点出现在人类面前，各种小杂鱼大部分时间都被我们无视。本作也将有大量设计精妙的BOSS级怪物，比如咆哮的黑龙（左上图）、带电的麒麟（右上图）、天空的狮鹫（左图）等等这些剑与魔法风格的幻想世界中常见的怪物。它们都出自不同的设计师之手。与同伴们一起来“屠杀”这些怪物肯定乐趣十足。

战场介绍——危机四伏的湿地



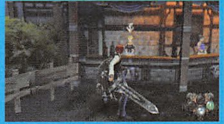


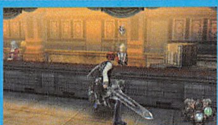


作为《核石之王》众多不同风格的战场之一，湿地常年被浓雾笼罩，给人一种十分压抑的感觉。地底冒出各种毒素形成毒水池，巨大的水晶也很常见。如此恶劣的环境，常常意味着有各种凶暴的怪物生息在此。

据点的一般民间设施

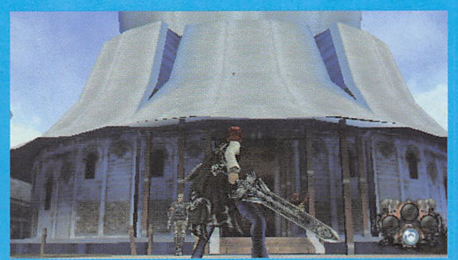


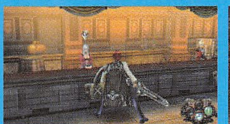




游戏的据点是一个叫做“卡利优博特”的城镇，这里有负责生产和强化武器装备的冶炼屋，买卖以及合成道具的道具屋，以及暂存物品的银行等等场所。

游戏中的各种公会设施







想要接受各种讨伐怪物的任务，就必须去公会进行登记申请。如果你等级太低，就暂时不能接受高级任务。多人游戏时会有专用的场所，在这里大家可以一起接受任务。

Reaper

收割者

PSP

●2011年初 ●Fried Green Apps ●ACT ●1人

还记得PSP上的企鹅普利尼么？现在欧美厂商也要以大魔王手下卑微的小喽啰为主角而开发动作游戏了。《收割者》将于2011年第一季度以下载的形式推出，目前还不确定是否属于PSPminis。游戏由著名的手机游戏厂商Fried Green Apps发行。



在华丽的世界里帮死神收割灵魂

《收割者》是一个平台动作游戏，纯2D的画面看起来非常漂亮。游戏中你扮演的是死神手底下的一个小喽啰，到各个地区去打倒敌人，然后收集他们的灵魂献给死神。

游戏中的死神是一位女性，她将一些人类的记忆完全抹掉，然后将他或者她变成一个“收割者”。主角某天受命去收割一个人的灵魂，见到目标时主角认出了那是自己的女儿。于是他违抗命令，转而去收割那些坏人的灵魂。于是死神很生气，后果请见正式版游戏。

KINGDOM HEARTS Re:coded

王国之心 重制：编码

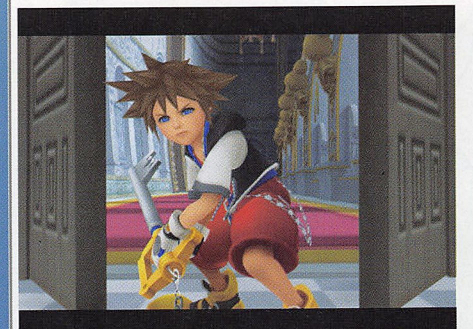
NDS

●2010年10月7日 ●SQUARE ENIX ●ARPG ●1人

作为《王国之心》系列目前故事时间线的最后一环，08年的时候SQUARE ENIX制作了手机游戏《王国之心 编码》。现在这部作品将在NDS上得到重制。这样一来没办法玩到手机版的人也可以通过新作来了解《王国之心2 》之后的故事了。NDS版将混合《358/2天》和《梦中降生》的玩法，也会保留原作的一些玩法，还会增加新的剧情，以及秘密影像。



在NDS上重温“编码”的故事，还有各种新要素





不应该存在的神秘信息，让索拉再次启程

《王国之心 重制：编码》新的故事开始于主角在《王国之心2》的冒险结束之后。蟋蟀吉米在整理自己所作的旅行记录之时，发现了一行并不是他自己写的奇怪的信息——“我们必须将他们从痛苦中解放出来。”为了调查这个信息，米奇国王将其数字化并放到虚拟世界中，唤醒了数字化的索拉，在虚拟的世界中调查真相，找出“他们”指的到底是谁。











本期游戏谈 目录

NDS

●ECT ●2010年6月19日
●Nintendo ●1人

把NDS摇身一变，变成画本，触摸笔变成画笔，那么老师呢？就是这个游戏了。文/剑纹

绘画教室DS

絵心教室DS

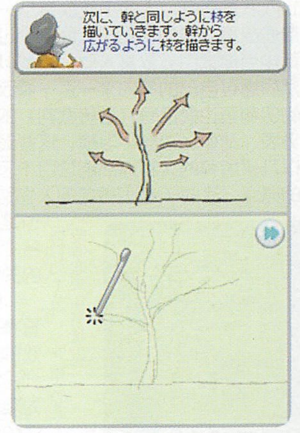
上期落下这个游戏没说，其实当时我玩的很快乐，可是写完后杂志都出了……正好这期还有地方，就重新编辑一下，吐血吐心肝肚肺脾强力推荐一下吧。

《绘画教室DS》其实早就出了，2009年底出过DSiWare版，美日版都有，售价800点。估计大家没什么机会接触DSiWare，小编也不例外，主要问题是小编们公用的神游DSi只能上创软，那玩意就是个杯具啊，好DSiWare游戏都没有。

DSiWare上的《绘画教室》分为两个版本，叫做上期和下期，都是800点一个，两个加起来就是1600点，约合人民币140元。而6月推出的这个卡带零售版售价是2800日元，大约合人民币220元。为什么贵了80元？我想卡带的成本是一个原因，毕竟实物的材料和生产成本高一些。另外就是游戏中的内容也增多了一些，多花点钱也值。

《绘画教室》是一个画画的游戏，也可以说是软件。它把NDS变成了画本，触摸笔就是画笔。不过你可能要问，真实的画笔有很多种啊，笔头的粗细不同，还有笔和刷子之分。而且画画的话，需要各种颜色的颜料，用调色板配色，才能画出五颜六色的图画。没错，这些都是画画的基本要素，放在电子游戏里很好实现。笔尖粗细，不同颜色的颜料都可以做出来，然后在画板上打开菜单随时选择切换，配色也简单，用软件比真实画画简单多了。不过虽说简单，也不是每个人一上来就会玩的，毕竟需要一些美术的概念才能画得好，画得像。如果画不好，虽然不会浪费笔和纸，但会影响游戏的乐趣。所以本作设计了入门课程，每节课画一个东西，分为不同的步骤，用文字讲解和动画演示教给入门级画家如何画画。通常是先用硬笔描出物体的轮廓，然后涂颜色，然后涂细节的颜色，根据光线的方向画阴影效果。再根据情况修修补补，很快一个自己的作品就出现了。当然不能和真实效果相比，但这是一个游戏，过程中的乐趣十足，也确实能学到一些美术的基本感觉。

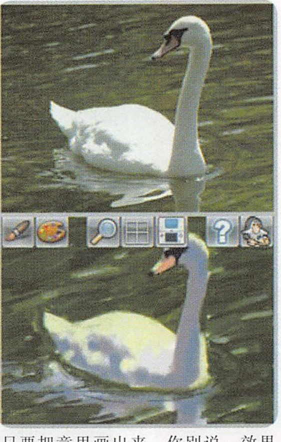




课程里的一节课，画一棵果树。先用硬笔画树干轮廓。

卡带零售版的内容多一些，还对应DSi主机。DSi比DSL多了什么？摄像头啊。用摄像头拍照，然后就可以置入《绘画教室》中，在上屏显示出这张照片，玩家在下屏用触摸笔画画。这个功能太棒了，相当于把模特拍下来，然后看着照片画画。前面说了，这个游戏不是专业绘画软件，看着照片涂鸦就足够了，没必要完全比着真实物体来画。

以前DS有个画画软件很有名，叫Colours。个人觉得《绘画教室》比它难上手一些，两者的概念差不多，也有可能是Colours给《绘画教室》带来的灵感。如果对涂鸦感兴趣，可以把这两个都试试。


只要把意思画出来，你别说，效果还挺神似的。

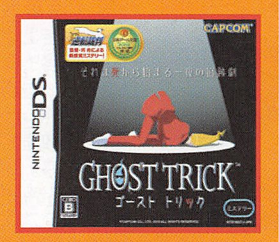
NDS

●AVG ●2010年6月19日
●CAPCOM ●1人

幽灵诡计 Ghost Trick

感谢游戏制作人巧舟为我们做出了这样有意思的游戏。新鲜，以前从来没有这样的游戏；有趣，奇妙的设计和简单的系统让任何人都能乐在其中。每个人物都让人过目不忘啊。

文/硬核



巧舟这个名字也许有人不熟悉，不过喜欢玩游戏的应该都知道CAPCOM公司的掌机游戏《逆转裁判》，巧舟就是那个名作的制作人（日本人名字就两个字相对还是很少的，我以前一直以为“巧舟”只是姓）。当一个人能做出《逆转裁判》那种另类游戏的时候，人们都会期待他的新作品。不是续作，而是全新作！巧舟也不负众望，做出了更加另类的游戏《幽灵诡计》。



用灵魂附着在吉他上面，“启动”它当然就会发出响声。这个响声就能影响活人世界。

游戏中的主角是个侦探，游戏的最终目的也是要探寻事实的真相，但是游戏的过程并不是什么寻找证据，然后推理真相之类的经典侦探游戏做的事情。你控制的主角是个死人，当然这还远不能说明这游戏的玩法会与众不同，因为普通的游戏设计师可以仅仅是利用死人来做噱头，只要把剧本编成死人灵魂附在其他人身上，就可以回到正常侦探探案这条老路上来了。这实在算不上什么新鲜主意，毕竟连我都能想得到。

巧舟并没有这么做。

虽然游戏的主角确实有附身的能力，但不是附身在活人身上，而是特定的“物体”。附到了物体身上之后你能只能启动一些简单的动作，这些动作是机械的，缺乏变化的。正是因为如此，你要考虑的事情就变得很有趣：启动哪一个物体的动作，才能让它对屏幕中那些活人的动作行为产生影响呢？更有趣的，游戏设定成主角的灵魂只能“够到”很近的地方，想要移动到别去就要一点一点的借助不同物体来移动。如何到达你想去的位置附身正确的物体也要动一番脑经，这些都是需要逻辑推理的。所以我们的侦探主角做的都是一些跟“找出自己被杀的原因”这个终极目没有直接关系的推理，都是一些鸡毛蒜皮的小事。但作为游戏来说，的确给人一种新鲜的体验。

本作故事情节依然是亮点，大的主线故事从一开始就丢给你大量的谜团，直到最后故事才能水落石出。而这个过程被分为一章一章的形式，每一章中当你试图拯救某人时，你可以先看一遍他们是怎么被杀死的，然后通过自己的努力来一点一点改变这些现实，扣人心弦。还有人物的刻画也很具有《逆转裁判》的味道，所有的角色都个性鲜明。外表、动作、语言、习惯，这些细节都被非常夸张的表现出来，所以几乎所有的人物你都能过目不忘。还有人物的动作是一个非常大的亮点，这些3D模型做成的人物动作极其流畅，这也是游戏能够表现出各个人物那些小细节的关键。

…私は、ひとあし先に死んでいた。

倒霉的主角，一开始就死了，姿势看起来还挺舒服。

如果你能很好的看懂日文，这个游戏的通关时间大概在10-12个小时左右。对我来说，这是正合适的时间。

PSP

●AVG ●2010年6月24日
●SCE ●1人

《我的暑假》每一代作品都有一个主题，本次2代的主题是“海洋”，一片蓝色啊。暑假真的来了。 文/硬核

我的暑假2携带版 神秘姐妹和巨大沉船的秘密

ぼくのなつやすみポータブル2 ナゾナゾ姉妹と沈没船の秘密!

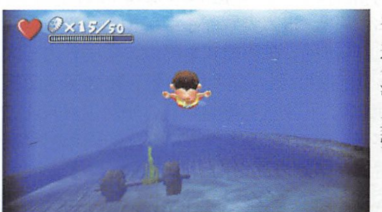
同学们暑假就不要宅在家里打游戏了，多出门运动运动。城里长大的孩子有条件的话去乡下走走，多接近一下大自然，抓抓昆虫什么的。靠近海的话还可以去潜水，没准能发现沉船宝藏。总之呢就是要离开家，去户外活动，去户外……作为一个可以一周不出家门的人，我对各位说上面这段话实在是没什么说服力。好吧，如果你没有条件出门玩或者不想出门玩，在家玩玩《我的暑假》系列，体验下日本小孩的暑假也是不错的选择。PSP上的最新作其实是PS2上2代的复刻重制版，也包含了一部分4代的设定。



小说家来小镇旅行找灵感却依然窝在房间里，灵感要你帮她找。

2代的主题是海洋，潜水寻宝、钓鱼等等活动自然是少不了了。此外在树林里抓昆虫、跟小镇上的人交流等等都是游戏的乐趣。抓到的昆虫可以做成标本收集起来，使用显微镜仔细观察各个细节。有些还可以好好培养，跟其他昆虫对战。海洋可以探索的地方也增加了不少，看标题就知道还有沉没的船只可以探索。新加入的神秘姐妹也会给你各种各样的任务，要你去收集东西。

虽然游戏采用的真实的时间流逝系统，但一天可做的事情实在是太多了，一般不会感觉到无聊。早上可以做早操，白天到处探索，晚上跟家人朋友聊天，去新人小说家那里给她提供素材，或者写自己的绘图日记。倒是有人抱怨人物移动的速度不够快，时间都浪费在路上了。这个游戏除了体验各种美丽的自然环境（当然是虚拟的）之外，最大的乐趣就是收集了。而且不少东西在二周目的时候都能继承，不用担心时间不够用。游戏中你在海边小镇住的时间是从8月1日一直到31日，游戏中一个月的时间，现实世界差不多可以玩25个小时左右。



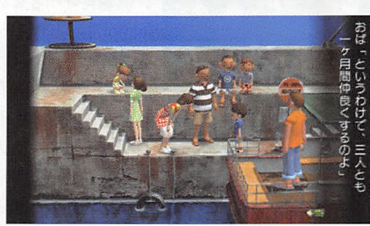
潜水寻宝，其实只是寻瓶盖。小学生能潜水这么久，这么深，真强！

这类充满了生活气息的游戏，其剧情一般都占有很大的份量，如果看不懂日文就太可惜。实际上，本作在故事上稍微有一点点不自然的感觉。游戏的故事主线跟PS2上的原作没有太大的区别，一些事件和台词都是一样的。然而重制版中加入了几个新的角色，这些新角色只跟主人公有交流，跟其他原有的角色则没有接触，所以新老角色像是被隔离了一样，甚至连平时的对话中都不互相提及。

另外文化的差异也多少让这游戏缺少一种味道，那种大部分日本人都能够感同身受的童年暑假氛围，咱们都没有办法体验到。有条件的话大家还是出门玩玩比较好，毕竟游戏机和游戏又不会跑掉，晚上回家再玩也不迟，当然你也可以带着PSP出门，然后在门外玩《我的暑假2》。



收集的昆虫都可以做成标本保存随时观看。现实生活中有多少人这么做过？



游戏最开始的场景，来到乡下的主角，开始享受快乐的暑假。

PSP

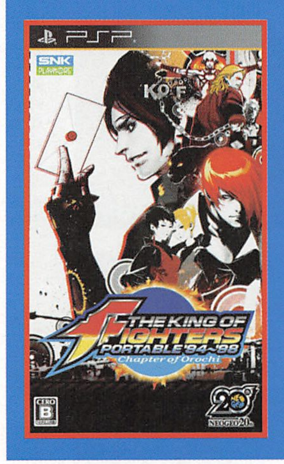
●FTG ●2010年6月24日
●SNKPLAYMORE ●1-2人

拳皇携带版94~98 大蛇之章

ザ・キング・オブ・ファイターズ ポータブル '94~'98 チャプター・オブ・オロチ

一个包含了5部KOF游戏的官方合集作品，这5个游戏没有任何变化，不过主菜单包含的一些附加内容还是有一些纪念意义的。PSP搓招不爽阻碍了大家对这类游戏的热情。

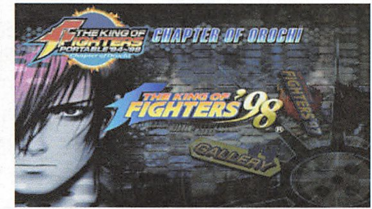
文/剑纹



一个合集游戏，就像这游戏的名称，里面有KOF94-KOF98这5个游戏，让人觉得很值。不过也只限于饭丝们收藏吧。毕竟PSP上的NG模拟器早就有了，除了最新的KOF200X，老KOF都能玩，更别说2000年以前的。所以我估计这个官方KOF合集在国内没人玩。一是有模拟器在，这种合集没什么吸引人的地方，二是用PSP打格斗不现实，如果说铁拳还能将就着玩，KOF这种狂搓招的根本不可能在PSP上玩得好。那么小编我为什么要试试呢？我也不知道啊……想了想，大概是为了回顾一下。

据说初期的KOF很一般，大概到KOF97和98这个系列才牛起来，反正对我来说，除了感觉前几作的动作比较生硬、插画巨傻之外，角色和招式的平衡性这些真正关系格斗游戏灵魂的系统我就了解不深了。

还有个问题我没弄明白，KOF作品年年出，除了正统编号，还有UM什么的，不知道怎么排的，也懒得查。不过200X之后的作品没多少人玩是真的。前些年我在天津混，不少喜欢KOF的朋友还在打98，97。最新的KOF是13吧？前段时间买了一张360版，第一感觉是人真少，系统平淡，这还是KOF吗？问了问天津打KOF的朋友，他们说13也一般。



主界面可以选择哪部作品，从94到98。

前段时间还见过一次岚枫，他说国内正组织天朝地区的斗剧选拔赛，他打街霸4关注街霸4，说是全国各地选拔，最后到上海打决赛，选一个去日本打斗剧。好像是这么说的，记不清了。除了街霸4，别的格斗游戏国内都小众了，以前打VF4、VF5的还算多一些，现在也没人了吧？KOF就更别说了，以前天津是KOF高手之乡，现在还有人玩吗？格斗类型的玩家群不断缩小不能忽视，而游戏本身做的就不好是最大的问题，否则今年EVO怎么会被街霸家族掌握着呢。

前几天我在网上看今年的EVO比赛，这个目前世界上最专业的格斗比赛之一已经快被街霸统一了。A类比赛项目有街霸4，B类比赛有街霸33和超级街霸2。我在网上看了街霸4，街霸33，超级街霸2，然后看了铁拳6和月姬格斗，龙之子对嘉富康也看了，不过我完全看不懂。看了半天，才想起来似乎缺点什么，后来想起来怎么没有KOF呢？再次翻墙去u2b找，还是没找到……当时工作忙就忘了这事。谁能告诉我，是没有了吗？记得不是说今年有KOF2002UM么？



画廊模式中有各种各样的官方图画。

再来说说PSP的这个合集吧。进入游戏的主菜单相当不错，有旋转的图标可以选从94-98这些作品。画廊模式是亮点，里面分为三大类图画，每类有很多张。黑白图22张，角色图60张，特殊图（海报类）40张。我不是KOF的纯饭，和别人打都是瞎玩，平时也没关注过这些原画，个人觉得还不错。OPTION里有NEOGEO 20周年纪念视频，看完感觉SNK真不容易，虽然没死，也早就Playmore了。而合集里面的5个KOF就那么回事，完全可以当模拟器玩。



PSP

●AVG ●2010年7月1日
●IDEA Factory ●1人

本作的设定有新意，IF的历史相关游戏剧本都是有些内涵在里面的，对于量产型的游戏公司来说，IF的编剧很強大。 文/口袋

华之一族

华ヤカ哉、我ガ一族



啊啊，被之前的预告给骗了！这不是乙女向恋爱游戏，而是乙女向搞笑游戏来着……（口袋做捶胸顿足状）……每打一段剧情，口袋都要笑喷那么一次两次的，这让对面边语音边写某游戏文本导出程序的DNA大人感到十分困扰。

本作的设定比较有新意，话说IF的历史相关游戏剧本都是有些内涵在里面的，只不过不像KOEI那样“十年磨一剑”罢了，对于量产型的游戏公司来说，IF的编剧很强大。

故事背景设定在非常微妙的大正时代，很多玩家可能根本就搞不懂大正时代是个什么时候，那么口袋就来说明一下。大正时代是明治末期，也就是1912-1926年间，这个时候发生过什么就不用口袋再说了吧，这正是十一区最狂妄的时候。第一次世界大战后，很多欧洲商人去那边投资，于是大大带动了当地的经济发展，而我们这次故事的宫之杜家族就是这场经济狂潮中的佼佼者——可惜这老头子不争气，一生讨了无数个老婆，却没一个给他生个像样的儿子，最后老头子放出话来，说：“谁能取悦我，谁就可以继承遗产”。

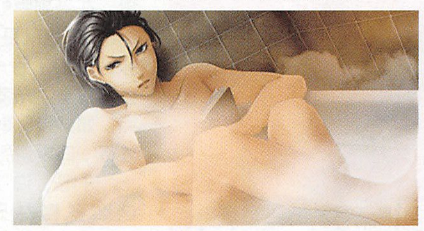
照外人看起来，想做到这句话实在是太简单了……不过作为这6个同父异母的儿子来说，想实现这句话就像是登天一样困难啊。女主角的设定就更杯具了，不是隔壁邻居，更不是大臣的孙女，而是这贵人家的女仆……真是如履薄冰啊。长男是个无良商人，次男是个帝国陆军将领，这二人都把女主当成垃圾看待；三男四男五男虽然也不是什么正常人，但好歹不太和女主作对，至少可以忍；最后一个六男，明明是老么，却最傲娇，不但喜欢欺负人，而且还和他娘一样脱线囧



因为之前受了点委屈，女主扑倒长男怀里嚎啕大哭，他的表现实在是……

不过要当女仆就得有个女仆样啊，天下有这么牛×的女仆吗？口袋对这人设佩服得是五体投地了，就处于这么个环境当中，还敢顶嘴，也敢跟少爷们眉来眼去的……就是将无邪气的属性发挥到极限的卖萌女仆——也就是说，无脑者无敌？麻雀变凤凰也没有这么干的呀，太夸张了。

至于系统，宫之杜家的房子是在是太大了……口袋粗略计算了一下，要把每个房间都转一遍，至少需要20分钟。不过Q版的人物做得非常漂亮，走在地图上怎么看怎么觉得十分卡哇伊啊。可惜CG效果不怎么样，也许是想要做出大正年间那种仿古的效果吧，色彩感不够鲜明，轮廓也不是很清楚……还好是全程语音的，听男主们的配音，对耳朵来说是一种幸福的享受。



六男在洗澡……鼻血XD



瞧这欢愉的一家子囧

NDS

●AVG ●2010年6月24日
●KONAMI ●1人

心跳回忆GS3

还是老话题，如果一款游戏只出了一作就销声匿迹，那么只能说它很普通；如果出了第二作，那就说明它比较优秀；然而出到独立的第三作，就不仅仅是运气而已了，这充分证明了它的实力。

文/口袋



乙女向游戏也是有代入向和养成向之分的，说到这两种游戏形式，其实萝卜白菜各有所爱，有些想象力丰富、喜欢连贯剧情的女孩子选择了代入向；而另一些脚踏实地、喜欢自力更生的女孩子选择了养成向。如果说代入向的王者是光荣的新罗曼史系列，那么养成向的巅峰就必然是KONAMI的心跳GS系列了。

还是老话题，如果一款游戏只出了一作就销声匿迹，那么只能说它很普通；如果出了第二作，那就说明它比较优秀；然而出到独立的第三作，就不仅仅是运气而已了，这充分证明了它的实力。上个月底刚刚出品的心跳回忆GS3恰好证实了这个规律，让我们来看看这款游戏究竟有什么过人之处吧。

说句实在的，如果你是男生，那么以下的文字基本可以忽略了。游戏的舞台还是发生在前两作的基础之上，女主角出生在架空的扬羽市，从小有两个亲密的青梅竹马。樱井家的兄弟二人表象和里象完全相反，哥哥外表个性十足，刀子嘴从不饶人，一看就是个狠角色，但内心却十分温柔。而弟弟则是阳光型的恶少，虽然一脸可爱的笑容，但发起飙来却更像地狱的使者……可有一天，女主角却由于家庭的变迁而离开了扬羽市，这天真的兄弟二人竟依靠传说中的妖精之匙——美人樱这种野花来祈祷，希望有一天可以再次相聚。

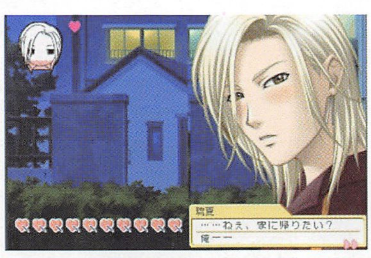


和前辈二人组的3P约会镜头，如果和绀野太过亲密，晾在一旁的设乐就会醋劲大发。

无巧不成书，许多年后，女主角又搬家回到扬羽市，并再度和樱井兄弟二人成了邻居……

其实在游戏发售之前，很多玩家都会抱着这样的想法：竟然是兄弟线……故事究竟会朝着什么样的方向发展呢？KONAMI很狡猾，在受到彩虹茶餐厅等游戏的影响之后，竟然也开始走起了3P路线……也就是说，追樱井兄弟其中任何一人的时候，如果有意无意地增加了另一人的好感，最终就会演变成三角恋爱的情形，这条路线当中充满了嫉妒、吃醋、别扭、矛盾、兄弟情等阴暗系的萌点，如果是S属性的女性玩家可千万不能错过啊，一定要尝试一下才行，口袋强烈推荐囧

好吧，说了这么多樱井兄弟，多少也该给别的角色一些空间了。如果说刚刚介绍的兄弟二人组是“洒脱系”的话，接下来要介绍的就是



这个则是单人的大接近模式，好好“摸”就可以听到美妙的喘息声哦XD

"耿直系"的前辈二人组了。其中温文尔雅的绀野前辈是学生会的会长，每天不但要顾着自己的学习，而且还要顾着学生们的大小事宜，真可谓是"日理万机"啊……不过就算自己很忙，也会抽时间陪陪女主角……给人印象最深的是学校话剧公演的时候，绀野前辈表演王子和乞丐，摘下眼镜就完全变了个人，入戏之后脸上还带着轻蔑的笑容，感觉差一点就要亲上去了……



这个……KONAMI你太恶搞了吧，每只神兽都COS了一位男主角，而且左边的红色小鹿就是女主角。

再就是站在巨人肩膀上出生的新角色，也就是心跳GS1时的最酷角色——冰室老师，他的弟弟。其实一家里面只要出现一个名人，大家就都会以先入为主的眼光去看待后起之秀，本作就是为了要给大家这样的感觉。毕竟口袋本身就是个疯狂的子安控，本想设乐前辈是不可能超越冰室老师的……不过玩着玩着却发现，这兄弟二人走的路线完全不同呀，如果说老师的感觉是冷冰冰的，设乐前辈则是像包着一团烈火的傲娇太子，随时有可能感情决堤……总之很甜，与他哥哥之间并不具备可比性的关系。

第三对冤家就是同班加后辈的"阳光系"二人组了。

由于新名学弟是第二学期才能追的角色，那我们就先来说说同班的不二山吧。这个角色虽然是体育棒子的设定，但完全不像以往作品那种"运动第一，爱情要建立在运动的基础之上"的感觉，因为不二山是柔道狂，结果学校竟没有柔道部，所以打算立部……总体说起来，他给人的感觉就是可靠、懂事、坚强、自信、独立、成熟的活样本。不过我说不二山君，你多少也注意点，不要总是以露肉来卖萌行不行啊，鼻血都要流出来了ORZ

说起学弟新名……其实当他还是个初三学生时，在街上遇到读高一的女主角，二人之间就产生了莫名其妙的感觉。这孩子虽然还是个新生，不过在街上搭讪的本领，用"登峰造极"来形容他也不足为过啊。在这里，口袋要郑重其事地吐槽一句：新名童鞋，你不要再开"金手指"来作弊了，你一口一声"学姐"、"就喜欢比我大的女孩"、"这是我的女人，你们别碰她"……让我们这群大龄剩女情何以堪啊……（口袋越写越激动，敲键盘的声音惊动四座，引来鄙视的目光）……

以上都是关于角色的介绍，其实还有几个隐藏角色的……其中有一条路线让口袋感觉鸭梨很大……游戏中有位可以追的大叔，身为热门小说家，已经出版过第三部作品——也就是说，恋爱三部曲？这明显就是心跳GS系列的制作人——内田老师的化身啊，咋想的……穿越么？

由于这部作品的恋爱路线实在太萌，所以前面都是角色介绍……那么最后再浅谈一下系统吧，与前两作相比，小游戏方面没有什么特别的变化，比较好玩的是体育祭的红白球大战，口袋急急忙忙地投球时，突然一眼瞥到了樱井兄，他竟然一脸坏样地拿球猛砸对方，自己一个球也没投进筐……再一看对面学长和花椿妹子被砸得眼冒金星，彻底无语……另外就是巧克力制造，比起之前只能搅啊搅的模式好太多了，这次竟然可以在模子上搞花样设计，真棒。

最后，心跳回忆GS3目前正由翼之梦汉化组全力制作中，敬请期待吧。



NDS

●MUG ●2010年7月1日
●NBGI ●1人

太鼓达人DS妖怪大决战

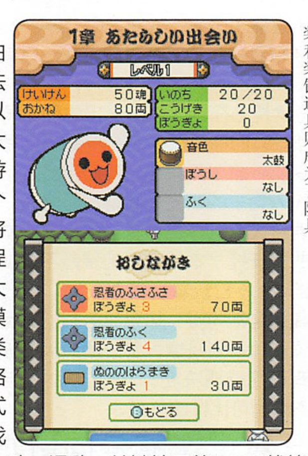
太鼓达人算是大杂烩形式的音乐游戏，不光是适合太鼓的音乐，其他种类的音乐只要是受欢迎南梦宫都拿来用。而且《太鼓达人DS》系列因为冒险、RPG等模式的加入，更加多变。

文/硬核



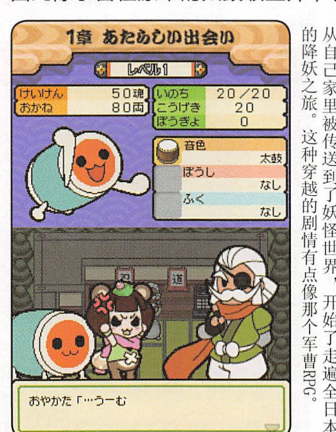
自从KONAMI公司的Beatmania以及DDR等游戏开创了跟着音乐节奏和画面提示按键的音乐游戏之后，各个大的游戏公司都加入了音乐游戏这个领域，大量类似的游戏开始出现。DJ、舞蹈、摇滚乐手、歌手，甚至三味线、太鼓这类日本传统的乐器都被做成了游戏。它们有着不同的操作设备，不同的音乐风格等等，这些都能给人不同的体验。但是说起同一个系列的作品，就很难有什么实质性的进化。毕竟重点在于音乐，只要收录的音乐曲目吸引人，系统什么的稍微改一下就能让人掏钱买了。南梦宫的游戏《太鼓达人》也是如此，至少在NDS上的几部作品，在音乐演奏形式上几乎没有区别。

为了多出游戏卖钱，NBGI意识到只改变音乐曲目是不够的，而在操作玩法上又实在太难创新，所以他们开始在NDS版的《太鼓达人》系列上加入新的游戏模式。2代加入了以7个岛屿为背景的故事模式，将各种曲目安插在冒险的过程中。这一次的3代《妖怪大决战》在这种故事驱动的模式下更进一步，不再使用类似棋盘一样的地图一格一格的走，而是完全做成了日式RPG的感觉——村落里找NPC对话，原野上自由的走动、遇敌，关键地区的BOSS战等等。



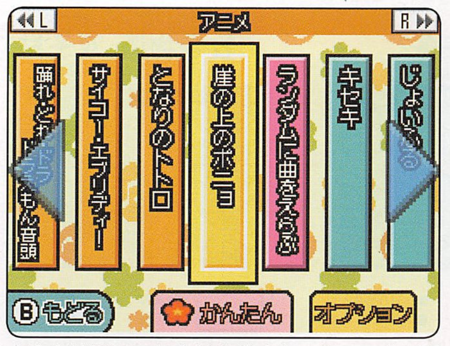
游戏中的各种"音色"成为了RPG模式中的武器，而服装和装饰道具则成为了防具。

显然，RPG模式成了《妖怪大决战》的最大卖点，因为普通自由选择曲目的演奏模式跟前几作几乎没有区别。但是这些RPG要素比如画面、剧情等等又不必做得有多好，因为实际玩的还是太鼓音乐游戏。作为日式游戏大厂来说，做一个这种等级的日式RPG应该是不费多少事的。于是就出现这种情况：为了跟前作有所不同，新作加入了一个RPG模式，但对各种RPG玩家来说显然太简单了。因此除了留住原来的太鼓饭丝外，吸引不了更多的人来玩。而也有太鼓饭丝认为搞一个这种半吊子的RPG还不如流出容量多加入几首曲目来的有吸引力。不过别忘了，《太鼓达人》是多机种的游戏，纯增加曲目的做法在街机版和PSP版上已经使用了，NDS版之后肯定还会走这种加入"新鲜模式"的路线。



从自己家里被传送到了妖怪世界，开始了走遍全日本的降妖之旅。这种穿越的剧情有点像那个军曹RPG。

游戏收录有50首乐曲，还有一首隐藏的。音乐类型涵盖JPOP、动漫、古典、游戏音乐等等，并不是限于和风乐曲，这也是《太鼓达人》一直以来的特点。游戏

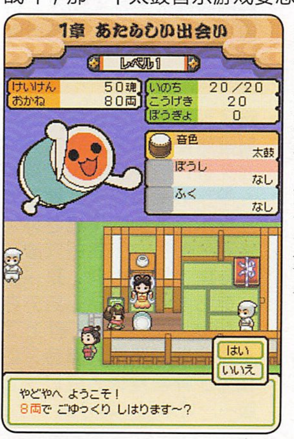


《太鼓达人》的选曲类型范围一般是JPOP、动漫作品主题曲、古典乐、经典游戏中的乐曲等等，也有原创的曲目。

中给太鼓设置了很多其他的音色，从画面上看是把太鼓换成了其他东西。有些还是乐器，比如架子鼓等等，有些就是很奇怪的东西，比如飞镖，敲一下就发出“唰唰”的投掷飞镖的声音，还有剑道的护具，能发出木刀碰撞的声音。南梦宫似乎不在乎太鼓敲出来的音色是不是跟乐曲相应，事实上这游戏玩起来永远不是自己演奏的感觉，而是别人演奏乐曲，你在一旁敲太鼓捣乱的感觉。即使这样也很有趣，你只要享受跟着音乐节奏踩中点的乐趣，不用假模假样的演奏乐曲。

除了各种音色，游戏中还有服装道具可以收集，给你的太鼓穿上各种服装，戴上各种帽子，这种纸娃娃系统也是流行的做法。这些服装道具和前面说的音色，也是NDS的《太鼓达人》系列特色。当然在《妖怪大决战》大决战中，可以想象得到，这些东西的获得途径都会跟那个RPG模式挂钩，毕竟收集道具也是RPG的一大乐趣。所以你可以在那个妖怪日本的商店里买到，也可以通过完成各种任务来作为奖励获得，这有更加提升了RPG模式在本作中的地位。

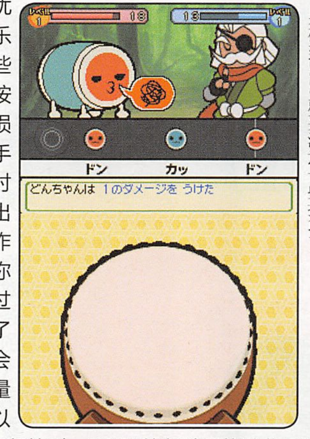
所以又回到了RPG模式的话题，RPG离不开战斗，那一个太鼓音乐游戏要怎么战斗？跟之前的《七岛大冒险》又有多少区别？首先在原野或迷宫随机遇到杂鱼敌人后，会像大部分日式RPG一样转入战斗画面，而其实就是按照平时一样根据音乐节奏和谱面的提示来打太鼓。



日式RPG常见的要素这里都有，比如这个宿屋。想住店得花钱，还要等着黑屏听一小段音乐。

打对了的话，敌人就会持续的损失HP，而一旦失误没抓准节奏打正确，你就损失HP。这就是所谓的“战斗系统”了。敌人损失HP的速度要取决你的“攻击力”，你自己失误时消耗HP的量取决于你的“防御力”。还记得前面说的“音色”吗？其实就是你的“武器”，它们有着各自的攻击力数值。而各种服装道具自然就是“防具”了，增加防御值用的。于是这些原本只是起到调剂作用的要素，到RPG里都变成了重要的东西。

一般来说如果遇到相同的敌人，背景曲子肯定是一样的，熟悉了之后就非常容易打了。打BOSS的时候当然会麻烦一些，BOSS们可以干扰你的注意力，有些会在谱面上窜来窜去，挡住提示，有些也会干扰你听到的乐曲，这些都是让你按不准从而损失HP的手段。还有时谱面上会出现一些炸弹，如果你在炸弹经过时也敲打了太鼓，就会损失大量HP。所以当音乐节奏很快时，BOSS的各种干扰让你无法注意力集中，突然再来一些炸弹夹杂在正常的音符中间，让你来不及收手，其难度就可想而知了。



普通的战斗就跟平时玩《太鼓达人》的方式一样，如果碰到BOSS就要注意一些技巧了。

实际上正常情况下水平超高的人在RPG模式里也会需要时间来适应。为了防止出现过不了关的情况，《妖怪大决战》的RPG模式同样可以选择难度。三个难度可以理解成简单、普通、困难，适合各种水平的人。

作为一个《太鼓达人》的外行来说，RPG就是《妖怪大决战》的全部了，因为普通模式不过就是换了一些曲子而已。而饭丝们买不买RPG的账，就要看个人的喜好了。如果你喜欢有一个故事情节来促使你玩下去，那么这款《太鼓达人》还算不错，8章以上的故事，至少也要玩几十个小时了。如果你只想玩纯粹的音乐游戏，那还是回避RPG模式吧。可以试试每日道场，每天随机一首曲子，慢慢提升段位。

NEW GAME
CROSS REVIEW
Pocket Gamers

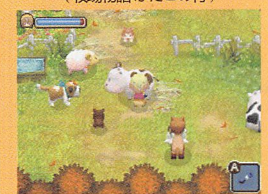
掌机迷编辑
攻略游戏点评

谜题任务2
(Puzzle Quest 2)



NDS ●D3P ●PUZ ●2010.6.22 ●1人

牧场物语 双子村
(牧場物語 ふたごの村)



NDS ●MMV ●SLG ●2010.7.1 ●1人

硬核



《新纹章之谜》玩得我肝疼（不过还没有吐出来），写完攻略开始玩休闲模式了，不挑战最高难度。这游戏是我给出的第二个10分，都是日本人做的游戏。

谜题任务2：9

作为《谜题任务》的续作，质量是对得起名头的。PUZ上保留了《宝石迷情》的最基本玩法，这个大家都会玩，不用去适应那些不太流行的PUZ游戏规则。而RPG方面改进很多，去掉了对战斗本身没什么用的经验值方块和金币方块，加入直接伤害和动作方块，让战斗过程更加激烈。各职业技能的平衡性也更优秀了。

牧场物语 双子村：9

游戏画面很棒，各种细节很突出。两个村庄的选择给你两种风格的玩法：一个着重农作物，一个着重畜牧，不错。运东西的马车用起来非常方便。不过一些动作执行得特别慢，人物移动也慢，很多时间都浪费了，而游戏中时间似乎又过得太快。还有一些事件发生时也不能跳过，还总是重复的发生。总之不适合急性子的人。

平射炮



无论哪个主机，最近都有不少好游戏可玩，难道是厂商知道大家放暑假然后狂出游戏？反正暑期的大作确实不少，近期我玩的比较多的是闪电11人3，真是一款不错的游戏。

谜题任务2：7

把PUZ加上RPG要素的游戏很多了，但还是《谜题任务》最好玩。现在2代在1代的基础之上又改动了不少。《动物管理员》式的PUZ玩法也百玩不腻。不过总觉得游戏中CPU控制的对手是作弊的，比如防御性能比主角的低不少，却屡屡格挡成功，主角则一直对攻击照单全收。还有，新的地图形式让游戏显得不够大气。

牧场物语 双子村：9

游戏画面很漂亮，树木的轻微摇晃、白云投向地面的影子、各种小动物造型超可爱，还有著名的草泥马，这些都给人非常舒服的感觉，应该算是DS上系列游戏最高画面吧。就是商店营业时间太短，加上主角做事情速度慢效率低，每次有时间逛商店的时候人家都关门了。假日干脆不开门，这个可以理解，为啥雨天也不开门呢？

剑纹



最后的战士比想象中差一些，不过基本满意了。Capcom做原创的精神值得提倡，比如这个游戏，还有NDS的幽灵诡计，无论素质是否让你满意，Capcom的创新精神值得肯定。

谜题任务2：8

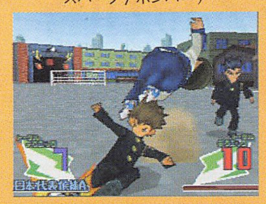
最有特色的PUZ+RPG美式游戏，一代获得了很高的评价，之后陆续出的外传性质的游戏都不太成功。于是正统的二代来了。二代的核心玩法和一代一样，还是《宝石迷情》方式，不过细节上更加完善和平衡，而《魔法门英雄无敌》似的移动方式，美式RPG经典的升级要素，在本作中更加融合。RPG吸引人，PUZ好玩。

牧场物语 双子村：10

盼了半年多，这部迟来的作品虽然换了东家，原本害怕会失望，结果拿到作品玩了一下，效果拔群啊！除了完全继承该系列的传统之外，画面效果也有了质的突破，还新增了很多内容，是一部不可多得的好作品。另外在天朝走红的神兽也登上了十一区游戏圈的大舞台，口袋为了神兽挂链还去订了正版……好东西，满分！

闪电十一人3双版本

（イナズマイレブン3 世界への挑戦！！スパーク／ボンバー）



NDS ●Level5 ●2010.7.1 ●ARPG ●1人

最后的战士

（Last Ranker）



PSP ●CAPCOM ●2010.7.15 ●RPG ●1人

火炎纹章 新·纹章之谜 光与影的英雄

（ファイアーエムブレム 新・紋章の謎 ~光と影の英雄~）



NDS ●Nintendo ●2010.7.15 ●SLG ●1人

7 单独拿出来说的话游戏是不错的，但是相比2代感觉提升不大。号称2000个以上的角色，能成为同伴的也就100个，常用的就那10几个。很多比赛上场的队员都是固定的。你培养了一些自己喜欢的角色，结果比赛时没法用，只能用剧情规定的人物。这么一来把游戏搞得像看动画一样。要玩这个游戏，还是老老实实从1代开始玩过来吧。

7 大厂CAPCOM制作的动作性很强的RPG游戏，不过这游戏在日本似乎没能成为话题。游戏的重点是跟其他等级战士对战，实际上大量的龙套等级战士不论能力还是出招方法都一样，这就跟打怪兽没什么区别了。从95000位开始的等级排名不过是个噱头。战斗系统也很生硬，不像是动作游戏大厂CAPCOM的作品。

10 虽是复刻老作品，但也加入不少新的系统，战斗时的各种战术运用跟玩原作时会完全不同。战斗画面远看很有魄力，但细看也会觉得动作很生硬。另外游戏的音乐部分相比SFC版几乎没有什么改进，还有那些大魄力的招式放出时，也没有热血的语音配合。在现今的硬件条件下，这似乎是不应该。如果你打算玩本作，最好忽略掉画面和声音等要素。

9 Level5这个公司的游戏画面一向不错，《闪电十一人3》用的是3D的场景加2D的人物，是DS上流行的做法，比赛时则是2D的操作。动画也是Leve5的长项，游戏中穿插的动画都很好看，而且数量还非常多，4Gb卡带的好处就在这里。2代的数据导入3代也是流行的做法，这种导入作用非常大，只是那些没条件导入记录的同学就不爽了。

8 这个游戏初期的剧情是败笔。游戏一开始很快就进入了主角出发去升级的路程，前面没有什么剧情做铺垫，所以各种初期的事件都有一种突如其来的感觉，很难让人投入。战斗只能控制主角，有点像动作游戏，但是好想控制其他人物玩一下啊，不然太单调了。主角武器防具什么的也没多少种类。各个场所间的瞬间移动系统不错。

9 游戏难度让人把肝都吐出来了！游戏开始可选择的最高难度下，如果人物制作不好的话，有可能第一关都过不去。而且打完这个难度还有更难的等着你。当然，简单难度也是有的啦。最低难度让主角一个人就能横扫地图了，所以适合各种水平的同学们。如果你打算每个难度玩一遍，那可就太费时间了。不过乐在其中慢慢研究也不错。

8 本作的画面相当不错，画风也是亚洲玩家最容易接受的可爱华丽型。得益于大容量卡带的优势，游戏的内容也相当多。给人的感觉有一些足球经理被卡通和RPG化的感觉。而另一个特点是足球招式的夸张，让不喜欢真实足球的玩家容易接受这种卡通风格，有可能因此游戏而喜欢上真实足球游戏也说不定。不过学口袋一下出两个版本的做法没新意。

8 玩了这个游戏，发现PSP的机能还真是强大，都多少年了还能做出让人惊艳的画面。游戏的场景很大，读盘速度很快，让人满意。战斗是踩地雷，有点不爽，不过战斗系统非常快捷，打起来速度很快，就使踩地雷没那么让人讨厌了。也许是制作人把精力主要放在“排名”上，游戏的故事显得有些薄弱，尤其是初期。作为RPG，这点是个很大的缺陷。

9 火纹系列质量有保证，本作作为复刻版，有原版的基础在，游戏质量更是不会差。不知道什么时候才能玩到原创的火纹新作品。本作的系统可圈可点，难度更是值得称赞，困难难度已经到了变态的地步。看来制作人也想开了，火纹迷不是喜欢挑战吗，这次让你爽个够。好在初级难度很简单，照顾了火纹新手。

玩家谈(4)

下辈子还买这么多Z版吗？

主持/平射炮

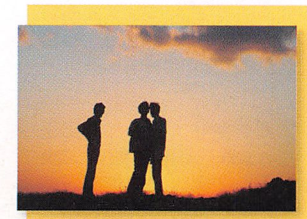
“买正版是一种态度，不完全和钱有关。似乎有钱人买正版很淡定，好像买来不玩，收藏也没压力。可有些人没钱也买正版为哪般？是爱啊，你看，新PG小编硬核就是个活例子。本期玩家谈采访了几个正版玩家，他们的正版也许不算最多，但话语多少能反应一部分正版玩家的心态。（文中正版简称“Z版”，盗版简称“D版”）

（本栏目报名邮箱pgmagazine@yeah.net）

[问 题]

Question

1，为什么买Z版，为了收藏？
2，同时是否买D版？
3，从什么时候开始买的？
4，目前有多少张Z版？
5，对应主机分别是多少，掌机游戏的Z版有多少张？
6，买这些Z大概花掉了多少钱？
7，最贵的Z版是哪张？
8，最喜欢的是哪几张Z版，选3个。
9，买Z版是什么感觉，自豪还是被D版玩家“歧视”。
10，买来后悔的游戏多吗？
11，买来后有多少转手卖掉的？
12，如果D版偷跑，看D玩家先玩有什么感觉？
13，有没有只买不拆的Z，纯粹买来收藏？
14，如果有来生，还会买这么多Z版吗？



●刘旭

27岁，男，无业。其实刘旭并不是无业，起码我见到他的时候，他在一家游戏店里打工，他说利用工作的便利，他在店里按几乎进价的价格购买Z版。刘旭一直强调他不是玩家，买Z版只是个人喜欢，自己跟玩家这个称号没关系。可他有50多张Z版，还有昂贵的限定版主机，可见此人的低调。个人照片他不想提供，对某炮在旁边用手机“偷拍”，他厚道的表示可以用侧面照。

【1】为了更好的体验游戏乐趣，因为价格贵，所以玩Z版更认真，不过这是我个人的感觉，对别人没有参考性。当然Z版有收藏价值。

【2】D版也买，我还没到你们前两期杂志上说的正版最高境界。

【3】PS2时期开始买Z版的，而且当时想玩NGC游戏不得不买Z版啊。不像今天，家用机除了PS3游戏，都有D版可以玩。掌机更强，什么盘都不用买，网上下载全搞定。

【4】80多张，断断续续买的，具体数量记不清，不超过90张吧。

【5】360的游戏较少，只有6，7张。PS3多，30多张，大作都全了。PSP游戏也不少，大概30多张。NDS游戏3，4张。

【6】这个也没有算过，按照数量算，大概有2万元到3万之间吧？

【7】COD6现代战争2的Xbox360限定版主机，算上主机当然贵，好几千。

【8】虽然我的Z版不多，但是三张的话，也不太好挑，因为买来的游戏都是自己喜欢的。非要选话，那就COD5，BIO5和船长2吧。

【9】其实就是前面说的，花钱买Z版能更认真的认真玩下去，花几百块钱买一张游戏，不好好玩也对不起这几张大钞啊。



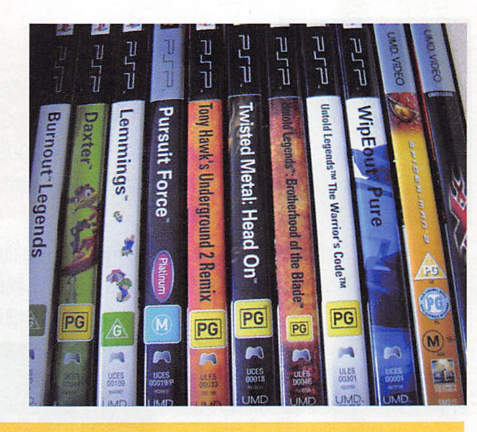
【10】没有，哥挑的仔细。

【11】没有，目前为止Z版全部自己收藏。

【12】家用机主要指360吧，因为PS3没D，就没有偷跑一说。掌机的话，PSP和NDS都是网上下载快，Z版一直不好买。D版偷跑的话，对于我来说其实没有感觉，因为我也可以玩偷跑的D版。如果想买Z版，等Z到货再说。

【13】那可就多了，我买的游戏大概80%左右没拆。先买下来主要是为了首发版本。不拆的原因是没时间，考虑先买下来，等以后有空再玩，所有现在没空就没必要拆开。

【14】毫无疑问，会。





●小陈

从小喜欢游戏，年龄23。暂时无业。拥有主机PS3、XBOX360、SS、Wii、超级任天堂。当然有掌机PSP和NDS。（小陈号称自己无业，这年头老板都这么说……其实此人是传说中的富二代，香港人，父母搞房地产。所以才有实力号称无业吧……）

【1】买Z版是为了收藏，这是我的爱好。

【2】D版极少买，基本是没有的。

【3】07年。

【4】目前Z版大概有300张左右。

【5】什么主机都有了，Z版当然是家用机为主，360和PS3都有百十来张。掌机游戏也有一些。整体大概有300张以上吧，还真的没仔细数过。

【6】花多少钱，这还真不记得了。这些盘是几年买的，又不是一次性购买，而且我不是每次都记账，所以真的不好算总价。

【7】最贵的一张Z版是使命召唤6的威望版，连带主机好几千元。

【8】最喜欢的游戏是PS2的《大逃亡》1代和 2代，还有《生化危机5》日版。

【9】感觉没什么，买Z版其实很自然。

【10】没有后悔的。

【11】有几个转手卖掉的，不是因为不喜欢，而是因为最初是二手买回来的Z版，玩了一下觉得不错，就把二手卖掉（三手了吧），去买了新的。

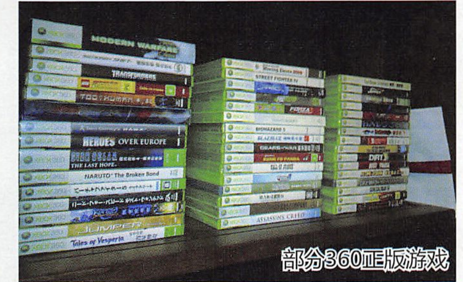
【12】D版偷跑确实常见，不过我没什么感觉，因为我不太急玩新游戏，有太多游戏没打完，慢慢玩吧。等Z版到货再买就可以了。

【13】基本都拆了，但是我保存的很好，跟没拆没分别。Z版游戏都有封条，我就把下面胶纸丢了，保留上面的胶纸，所以所有收藏的游戏盘连盘合都不会有痕迹的。

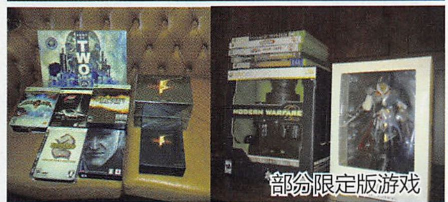
【14】来生继续收藏Z版。



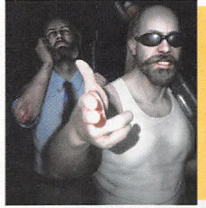
部分PS3正版游戏



部分360正版游戏



部分限定版游戏



kt2099

现住美国。由于从事媒体工作的关系，各类收藏颇多。除了游戏，他还收藏了很多其他东西，包括上百张GBA游戏，大量玩具、正版电影和图书。和本期其他玩家最大的不同，kt2099购买的PSP和NDS正版游戏相当多，到今年7月份，他的NDS游戏和PSP游戏（PSP电影）已经可以摆满一个书架了。

【1】答案都被你说了，开始是买来玩，玩过之后收藏起来很有成就感。

【2】没买过，购买正版已经成为习惯，大概是因为国外和中国不同，购买正版游戏很简单，而且几十块钱的价格没什么压力。我目前的工资收入还算可以，每个月的工资大概可以买几百张PSP正版游戏。

【3】很小的时候就买Z版，具体时间已经记不清。

【4】全部游戏算上，应该有几百张上千张吧，具体数量也没有数过。

【5】PSP和NDS游戏比较多。给你看看图吧。另外GBA游戏卡带也买过不少。

【6】应该上万美元了。具体数字没统计过。

【7】有一些限定版刚出的时候比较贵。但我买的游戏基本上都差不多，普通版居多。具体哪个游戏最贵记不清了。

【8】这个实在不好选，喜欢的游戏岂止3个。非要选的话就《逆转裁判》《FF 核心危机》《寂静岭》吧。

【9】不用管别人。而且我周围的环境还不错，基本上都是玩Z版的人。如果你在我的圈子里玩D版，倒是有可能会被人鄙视。

【10】没有。有一些不太满意的就收藏吧。毕竟每一个游戏都是一个艺术作品，只不过是质量不齐罢了。

【11】没有。

【12】基本上盗版先玩到的情况是通过网络下载，因为有一些游戏可能会提前泄露。这里正版速度正常，不会有太多这种问题。

【13】没有，我的游戏都会玩一阵子。

【14】来生恐怕只会买的更多。







硬核

28岁，男，现任职这本杂志的编辑，拥有这个游戏世代除PS3之外的其他4台主机。像其手持360的小编形象一样，硬核主攻美式游戏和部分另类日式游戏。掌机方面，常玩NDS，曾买过一个二手PSP玩MH2G，后三手卖掉，后颇为后悔，等有钱再买一台。硬核玩正版的心态已经树立，虽然实物正版盘不多，但重点放在网络下载。

【1】简单的说 就是为了图个方便，现在可以玩D版的游戏机不是要破解就是要补丁，玩个游戏没必要这么累。Xbox360虽然只需刷一次光驱，但也很可能因此失去官方的保修服务。我之前已经出过一次问题了，不想再出第二遍。而且Xbox360上Live的话D版很可能会被微软给Ban掉，不想提心吊胆的玩游戏。收藏不算，因为我觉得没啥收藏的价值，买回来都乱扔的。

【2】可以算是买吧，Wii、NDS、PSP这些都随大流玩D。当然也是因为这些机器的D玩起来相对方便，也没有什么后顾之忧。不过现如今这些机器玩D也越来越麻烦了，破解这个破解那个的，不是特别想玩或者没钱买正的情况下，我就选择不玩。

【3】电脑游戏算么？要说游戏机的话最早是04年买的NDS游戏《大合奏》。我记得那时候已经有用GBA烧录卡来玩NDS游戏的方法了，我也是嫌麻烦，懒得搞那些玩意。

【4】如果算上在Xbox Live Arcade上买的那些游戏的话，差不多40张了。

【5】Xbox360三十多张（Xbox Live Arcade的游戏也许不该用“张”这个量词）、NDS一张。另外上学时PC游戏买过三张。

【6】6000块左右。Xbox Live Arcade的游戏相对便宜，很多都是60几一个。

【7】《使命召唤 现代战争2》最贵的那个限定版，1800买的。网上很多直译成“威望版”，我看叫“炫耀版”比较合适。

【8】Xbox360的《心灵杀手》限定版，包装做得像一本书，里面也真带一本书，游戏也能让人琢磨很久；《侠盗猎车4》再加上两个收费下载的资料片，游戏故事很精彩，很值；NDS的《大合奏》，第一张正，不过买回来包装就被老板黑走了。

【9】感觉贵！也不会被D玩家歧视，因为我闷骚他们不知道我是Z版玩家。

【10】不多，不过那几张比较贵的限定版都蛮后悔的：《现代战争2》的夜视仪就是一塑料玩具，还要五节五号电池，上次忘了关机，电池全废了；《生化危机5》的游戏素质绝对对不起限定版那个价格，而且里面送的电锯U盘拿回来用了几天，电锯上的把手就断了……感谢国家，感谢502。

【11】没有。也许最后会随着主机一起转手，也许就不动了，或者找不到了。

【12】他们玩他们的，我想得开。喜欢的游戏在发售之前我连官方的新闻都很少看，更别说网上那些偷跑贴了，一不小心被剧透就惨了。这又不是跑步比赛，再说就算他们抢跑了没人管，也不一定能到达最后的终点。

【13】没有，理由同第1问。

【14】这是迷信！换一种更科学更和谐的说法，比如克隆一个小硬核，然后把我的记忆都转到他身上，让我重活一遍的话，当然还会买Z，性格没变嘛。



Q&A 关于3DS主机和游戏的21问

文/剑纹

E3后都一个月了，老任还是没公布任何3DS的新消息。咱们不妨先总结一下已知的内容。这些问题的答案来自已经公布的内容和一些业内人士的猜测。在3DS正式推出之前，PG不保证这些信息完全正确，因为老任的话也不是完全可信的啊，比如北美任天堂老大雷吉曾说“3DS是DS系列尺寸最大的掌机”，咱还以为赶超家用机了呢，结果E3上的展示机器比DSiLL小得多，不知道他怎么量的。下面看题!

1）3DS是什么？

3DS是任天堂DS家族的下一代掌机。这个名称最早公开时只是未定名的开发代号，官方敲定是在今年6月份的E3游戏展上。

和NDS相比，除了性能方面的增强，3DS的最大意义是屏幕的3D立体效果，可以在掌机上播放3D效果的《阿凡达》《驯龙记》等3D影片，不需要佩戴特殊的眼镜。其他功能的增强包括提高硬件处理性能，增加了两个可拍摄3D照片的外置摄像头，增加了一个摇杆、体感装置和陀螺仪，还有类似Wii手柄上的Home按键和一只可伸缩的触摸笔。

3DS保持了DSi的内部摄像头，麦克风，下屏触摸屏。不过下屏的分辨率从256*192提高到了320*240。

2）3DS什么时候宣布的？

今年3月23日任天堂发布了一个简要的声明，公开裸眼掌机3DS的消息，此时距离北美发售DSiXL（日版的DSiLL，也就是大号DSi）发售日3月28日还有几天。而3DS正式亮相是在6月15日任天堂在洛杉矶的诺基亚剧场召开的E3发布会上，任天堂日本社长岩田聪正式公布了3DS。

3）3DS什么时候发售？

目前任天堂还没公开发售日的具体信息，只是表示将在今年的财年之前发售，也就是2011年3月。

4）3DS零售价是多少？

任天堂也没有公布价格，业界希望3DS的售价不会比目前掌机贵太多，毕竟为了保持竞争力，为了利于推广，3DS的价格不应太贵。业界看好200美元的定价。北美方面，目前DSL售价为129.99美元，DSi为169.99美元，DSiXL为189.99美元，并且近期DS系列的价格调整有很大可能就是为3DS的来临做准备。

5）3DS看起来怎么样？

3DS看起来和DSi区别不大，外形几乎完全一样。和DSi相比，3DS的十字键位置有调整，触摸笔的存放位置发生了变化。主机体积方面，3DS比DSi宽度增加了一些，也稍微厚了一些。其实外形方面最大的变化是3DS的上屏变成宽屏。

6）3DS的机能行吗？

任天堂还没有公布3DS的具体性能指标，但是从E3公布的消息来看，3DS的画面和处理性能比DSi强很多。为了实现3D立体画面，系统需要每次渲染每个画面传送到玩家的眼中，这也需要足够强的硬件才能实现。

E3游戏展后，日本公司Digital Media Professional（DMP）公开表示，他们给3DS提供了图像芯片。打破了之前3DS用nVidia Tegra移动芯片的传言。3DS使用的是代号PICA200的图像内核，它专为手机、小型移动设备和游戏机设计。PICA200的独特功能是一个名为“Maestro Technology”技术，能够在极低的功耗下实现高性能画质效果。

一些游戏开发者非官方表示，3DS处理性能甚至超过Wii，使用3D效果的游戏看上去很接近Xbox360和PS3在低分辨率下的画面。

7）任天堂给3DS开发了什么游戏?

任天堂已经公开了一批第一方的游戏，包括《动物之森》《任天狗和猫》《纸片马里奥》《新光神话 帕鲁特娜之镜》《马里奥赛车》《飞行俱乐部》《星际火狐》《钢铁驾驶者》《塞尔达传说 时之笛》。当然这些都是3D版的。

E3上公开了部分游戏画面和视频，不过最终效果还不明。

8）3DS的3D是怎么工作的?

3DS将两个单独的画面发送到玩家的左眼和右眼。每个画面显示一个稍有偏差的影像，传到玩家的两个眼睛中造成大脑对画面的深度知觉。当然这就有最佳视角问题：玩家拿着3DS要保持特定的角度和位置才能欣赏3D效果。如果晃动出了最佳位置将毁掉3D效果，好在3DS有足够大的范围允许晃动。

3DS上屏是3.5英寸宽屏显示屏，分辨率为400:240——系统渲染一个显示画面为800:240分辨率，但是显示方案是切成两半实现3D效果。

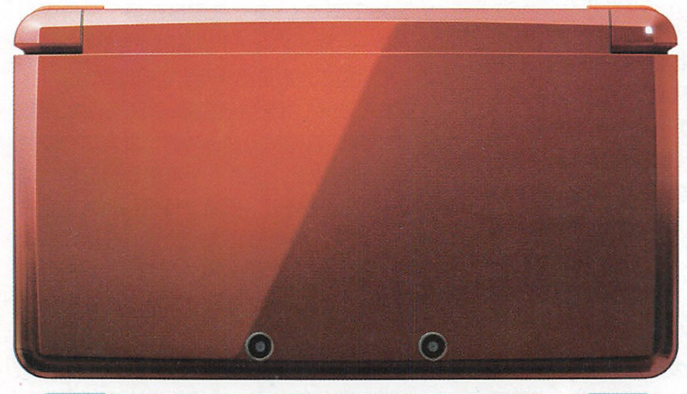
在发布之前，任天堂已经保证玩家能够关闭和打开3D效果。当我们见到3DS时，发现这个开关在上屏的右侧边上。这是一个可移动的滑竿，能够调整3D效果的强弱，把滑竿推倒头儿就完全关闭了立体效果。滑竿旁边有一个LED显示灯指示3D效果是否打开。把3D效果关闭后，上屏只显示一个独立的画面，这时就无需保持“最佳视角”的姿势了。

任天堂还没有公开哪家厂商提供了3D屏幕技术，据猜测是夏普公司，也是他们给NDS提供的屏幕。有趣的是，在任天堂今年3月公布3DS之后的一个星期，夏普就公布了掌机3D屏幕技术。

9）在3DS上看3D效果需要一定



↑这样拿着主机，效果“刚刚的”。





↑红色和蓝色这两个颜色并没有最终确定，E3上的展示只是临时的。

10）“读书模式”是什么情况？如果玩这类游戏还能看到3D效果吗？

3D技术是两个画面并行传输到你的眼睛中，将主机旋转90度意味着这种特殊的视差画面不能传送左画面或右画面到玩家的眼睛中。以后游戏厂商推出的“读书模式”游戏非常有可能将没有3D功能。

11）3DS都有什么游戏？

上期E3专题中用了一整页的表格，列出了目前公布的支持3DS的全部厂商和其下的游戏作品。这里就不重复了。

的姿势，最佳视角是什么？

首先说一下3D屏幕的工作方式，3D画面的产生是发出两个独立的画面到你的眼睛中，所以肯定要拿好主机，放在你前面才能正常的实现，有角度就不太行了。屏幕必须按一定方式拿着，要和你的眼睛保持一定的距离和相当正的角度，否则两个画面就不能合并在一起传送到你的眼睛中，你就只能看到两个画面的重像，而不是3D了。

离屏幕太近或太远都不行，和眼睛有一定的角度也不行。所以大家玩赛车游戏时，如果喜欢拿着主机晃来晃去，很可能就看不到3D效果，而变成了两个画面重影。这就意味着利用3DS的体感和陀螺仪开发的游戏在3D方面会受到影响。当然大家把3D效果关掉就好了，就不用担心最佳视角和重影问题，因为这时只显示一个3D效果中两个画面的一个。

12）3DS向下兼容吗？

3DS将向下兼容DSi。由于主机整体没有太大变化，比如按键、触摸屏、摄像头、麦克风、双屏等等，这些特点3DS和DSi是一样的，这就保证了实现向下兼容的基础。

标准DS游戏估计不能在3DS上显示3D效果。DS游戏将仅仅用标准的2D效果显示。就像DSi去掉了GBA插槽一样，3DS也没有GBA插槽。

13）试玩《马里奥赛车》的人说，这游戏开启3D模式是每秒60帧，由于3DS实现3D效果是渲染两帧画面。那么是不是可以说，关掉3D效果，游戏开发者就能把游戏直接提高到每秒120帧了？

3DS画面渲染的方式是：单帧画面的分辨率是800:240，从画面中间垂直断裂，分成两个

400:240的画面发送到双层LCD屏幕实现3D效果。这个LCD屏幕只能显示每秒60帧，所以即便GPU的机能足够强大，也不能利用多余的机能输出每秒120帧。

有一些开发3DS游戏的人说，假如他们做的3DS游戏用不到3D特性，理论上可以利用剩下的处理机能来实现更强大的画面效果和更复杂的人物和场景贴图，或者将30帧的游戏提升到60帧。但是由于3DS的LCD显示屏（包括GBA、DS、DSL、DSi，甚至PSP）都限制为60HZ刷新率，所以即便把画面从60帧提升到了120帧也没什么好处。

当然，以后游戏开发商可能会面临一个问题，当他们的游戏没有做3D效果时，将会面临玩家的质疑“为什么我新买的这个游戏，把3D滑竿推倒头，还是没有3D景深呢？”

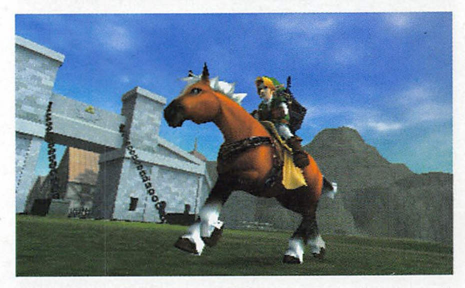
14）3DS的电量怎么样，关闭3D效果是不是能多玩几个小时？

关闭3D效果相当于关上了两个实现3D效果的LCD屏幕的其中一个，应该会有一些省电效果。但是和主机本身的系统相比，比如图像处理、无线网络、LCD背光，靠关闭3D效果节省的电量可能微乎其微，并不能在续航方面起到多大的作用。

电量方面，3DS的设计向DSi看齐，在基本功能开启的状态两者差不多，也就是说大家可以期待3D效果开启状态下，3DS能玩上8到10个小时。

15）3DS的两个屏幕为什么不都是3D？为什么任天堂这么小气？

没错，任天堂确实可以做两个3D屏幕的DS掌机，但是会增加成本。然后处理两个3D屏幕的附加机能和内存等硬件也要提升，就增加了更多的成本。



↑E3上公布的《塞尔达传说：时之笛》3DS版截图。

目前还不知道3DS的售价，但是根据以往的经验，应该不会超过200美元。任天堂要用这台主机挣钱，首先要考虑的是卖出一台机器有多少利润。提升机能从而提高了主机的成本，也就是降低了利润，而且是在没有探索的领域（3D），对于任天堂来说这个战略是不可能用的。

3DS继续保持单触摸屏也是这个道理。虽然从DS一路走来，游戏开发者已经对触摸的使用驾轻就熟，也有能力在两个触摸屏上实现一些新玩法，但至今为止没有人要求任天堂给玩家第二个触摸屏。另外还有个说法“触摸笔会盖住3D效果”，这也是一个方便同时比较合理的理由。

16）3DS的网络功能咋样？任天堂差劲的FC（Friends Code）没有能力找到在线好友。

任天堂的网络经验不行，而Sony和微软在网络领域的技术已经非常成熟，任天堂当然不会忽略联机多人游戏。所以业内人士认为，这次任天堂在3DS的网络使用方面将下狠功夫，但是能到什么程度还不好说。

对于如今的玩家来说，任天堂最好应该增加类似账户的系统，好让玩家方便地在不同的主机上转移自己的资料，然后起码能跟踪自己的在线好友，还能查看他们的游戏成绩。

即便这些都没有，最低要求是希望任天堂把下载体验做好一些。DSi增加了系统下载软件的功能，但是这个5岁的老主机（DSi只是DS系列，其实开发时间更早）的传输速度太糟糕，登陆DSi商店频道简直就是噩梦。希望机能大幅强化的3DS主机，利用更快的处理器和大容量内存让我们登陆在线商店买游戏更方便快捷一些吧。

17）我是一个左撇子，3DS只有一个摇杆在左边让我不爽。当游戏同时用摇杆和触摸屏时咋办？玩DS时，至少我可以用A/B/X/Y四个键当十字键。为什么任天堂不做第二个摇杆？

绝对是出于成本考虑，增加摇杆就像冰山一样：上面小，其实下面大。如果增加第二个摇

杆，主机内部的空间、结构、电池、和其他内部设计都要大变。不是简单的事。

大家都希望双摇杆，虽然3DS的最终造型还没有完全确定，但是别太指望3DS在发售前这段时间能增加双摇杆——毕竟只有半年左右的时间了。而且至今没有迹象表示，任天堂有增加双摇杆的打算。

18）触摸笔放在主机后面，不是边上了？为什么触笔不能做得比DSL和DSi的短一些？

触摸笔是DS系列的标准配件，以前经典的DS触笔插在主机后面，后来DSL改到了侧边，同时为了手感，增加了触摸笔的长度和粗度。这次3DS又变到了后面。对于这个改变，目前猜测很可能是由于3DS主机内部设计的原因。

在今年E3上，任天堂展示的3DS触笔是伸缩类型：把触笔缩短后插入主机后面，拿出来后可以拉长使用。

19）3DS出了之后任天堂还会继续出NDS游戏吗？

这事儿大家都有经验，从GB到GBC，从GBC到GBA，从GBA到NDS，之前这三次换代已经告诉了我们答案：3DS推出之后，NDS游戏继续推出的同时重心向3DS转移。由于DS系列全球销量1亿多，3DS又向下兼容NDS游戏，这意味着买了3DS的玩家相当于有了NDS，有大量NDS老游戏可以玩，可以作为3DS初期的一大卖点。

这次从NDS到3DS的过度时间估计很短。首先NDS主机的销量已经经历了几次下滑，市场饱和是个原因，受iPhone等其他主机的冲击也不小。如今NDS游戏的开发越来越少，高额的开发成本遭到了肆虐的盗版冲击，导致越来越多开发商放弃NDS平台，转移到更容易开发、成本更低的iPhone等平台。甚至任天堂自己也很久没有推出NDS游戏。如今坚守NDS平台的开发商将随着3DS的发售，快速向新的平台转移。

3DS是一个全新的系统。虽然黑客已经完全掌握了NDS和NDS游戏的破解技术，但对于3DS这种新平台，破解和盗版都要一切从头开始。按照正常情况，游戏开发商和发行商将重返任天堂平台，推出新的3DS游戏。因为新系统破解需要一定时间，而且别忘了从很多迹象可以看出，这台新掌机将会继续NDS的惊人成功。

20）3DS今年能出吗？还是明年？

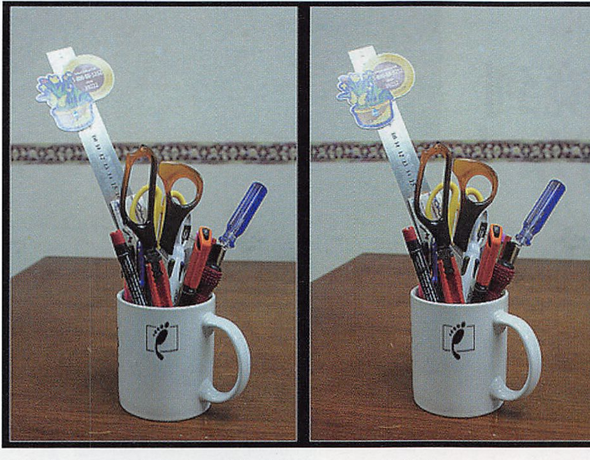
任天堂正式公开3DS的发售时间仅仅说“在财政年之前发售”，按照北美公司的规矩，今年的财政年是2011年3月。后来北美任天堂老大雷吉在Jimmy Fallon秀活动上说“3DS明年出”，听上去像是确认了3DS在2011年发售。

看来2011年3月是个靠谱的时间。之前的NDS也是一样的日子，10月在日本发售，来年的3月登陆美国。但为什么总有人说3DS将在今年圣诞节期间发售呢？也就是2010年的11月或者12月。其实这是老外希望在圣诞节假期玩到3DS或者当礼物送人。不过从E3上展览的3DS主机和游戏DEMO的完成度来看，不太可能在圣诞期间上市。

另外有理由相信3DS的上市会比较坎坷。首先是新屏幕技术的影响，还记得NDS上市之初受到LCD缺货的影响吧？3DS初期大卖的话，这种情况还会出现。第二就是很多游戏开发者并没有足够的时间掌握3DS，任天堂第一方游戏阵营可以很强大，但第三方厂商还需要更多的时间准备。



↑除了《任天狗》中的Bark Mode，《动物之森》也曾出现过Tag Mode。



↑给大家一张立体图，“体验”一下3DS的效果。

21）3DS还能做什么？

任天堂还没有公布3DS的所有功能，但目前已经知道了不少。首先是播放3D电影功能。任天堂还没有公布电影分销交易，为了证明3D电影播放功能，只是列举了《驯龙记》《Tangled》《守护者传说》。播放效果和电影院大屏幕上的效果基本一样。

3DS在系统上增加了一个叫“标签模式（tag mode）”的功能，关机后进行数据交换。比如大家熟悉的《任天狗》中的“Bark Mode”功能，系统会自动寻找附近的DS主机是否运行了《任天狗》，然后传输或接收其他玩家的游戏数据。3DS的“标签模式”相当于这种模式的增强型，强的是这次不仅仅包含在单独的游戏中，而是集成在3DS的系统固件中。而且“标签模式”无需运行相同的游戏，任何游戏都可以利用无线接收或者发售数据和其他人交流，不管对方是否正在拿着3DS玩游戏。

网络方面的增强也是3DS的重点，任天堂在努力改善网络和下载体验。对于3DS来说，任天堂已经在研究自动下载功能，无需请求就可以发送信息和游戏给对方。

《驯龙记》截图。《阿凡达》之后好像没有3D就不好意思叫电影了……

从红白机眼镜到《Wii Sports》高尔夫

——3DS发展简史

文/剑纹

Nintendo

大迫力!

3Dシステム対応ゲームソフトは、ソフトメーカーより多数発売される予定です。

FAMILY COMPUTER 3D SYSTEM 立体映像が楽しめる!!

ファミリーコンピュータ スリーディーシステム

HVC-3DS

●3Dスコープ HVC-031

●専用アダプタ HVC-032

10月21日発売

希望小売価格 6,000円

貌似3DS还没出就成功了？怎么在E3上试玩过的人大赞，没玩过的人也跟着瞎起哄呢？立体画面技术的普及还远远不够啊，人们这么容易就被3DS忽悠了？想来想去，无非就是以《阿凡达》为首的一小撮3D电影炒起来的气势，仿佛以后电影电视没个3D就OUT了。这之后人们看到3D屏幕的掌机自然不感到意外。不过老任对3D的研究并不是从《阿凡达》才开始的，按照岩田聪和宫本茂二人组的说法——哥终于成功了！





现在人们提起“3D游戏”，稍有经验的人都会想起老任1995年推出的那台怪异的VB（Virtual Boy）。这玩意造型绝对非主流——一个大眼镜似的东西上面挂着一个手柄。你说它是家用机吧，自带屏幕和手柄这点有些像掌机。说它是掌机吧，又不能带着这么一大坨东西到外面玩。

VB失败的原因有好多，就主机本身来说，如今人们总结起来基本认为是由三个原因导致：一，只能显示单色的红色画面。二，头戴式屏幕太笨太傻。三，长时间使用很容易引起头疼。这三个不利要素每一个都是致命的，所以VB卖不动并不让人意外。

其实老任不是从VB才开始搞3D的，早在20年前，老任就在FC红白机的磁盘机上捣鼓3D了。在日本地区，一个叫《FC GP赛车II》的赛车游戏就支持FC的3D显示设备3D System。

这东西前几期PG提到过，老任为了对抗SEGA公司的Master System主机上的3D眼镜，也给FC开发了一个3D眼镜，名叫3D System。有趣的是，这玩意的缩写也是3DS。此3D眼镜用的是液晶屏，戴上眼镜看电视就是3D画面，不过对应此物的游戏只有屈指可数的几款，

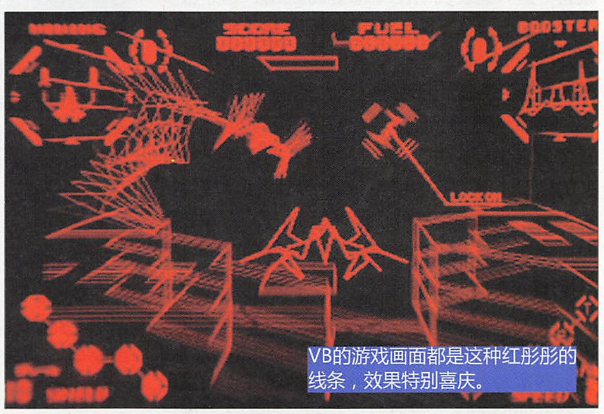
除了上面提到的赛车，还有两个游戏——《高速之星》和《太空立体战》。

VB失败后，老任并不气馁，还愿意继续尝试。今年早些时候，岩田聪在任天堂财年报告上透露了一件事。

“事实上很早以前我们就讨论在游戏机上实现3D的可能性”岩田聪说，“告诉你们事实吧，我们在NGC上实验了左右眼独立显示画面，就是为了试验以后推出3D游戏机的可行性。我们对这项技术很感兴趣，但是我一直有疑惑，是不是人们能够适应戴着眼镜玩游戏。”原来老任一直在研究3D在游戏机上的可能性，不过最终没有在NGC时代就使用3D的原因是“我们对3D很感兴趣不假，但必须意识到有很多困难要克服，因此我们觉得并不是所有游戏都适合立刻变成3D。”



“姐为啥躺着玩VB？头晕了就睡觉呗！”



VB的游戏画面都是这种红彤彤的线条，效果特别喜庆。

而在今年的E3游戏展上，3DS开发项目主管Hideki Konno再次透露了老任秘密研究3D的经历。“事实上我们在NGC时代就试验了3D立体成像。《路易的鬼屋》发售后，我们用这个游戏输出了3D效果。画面有景深效果，我们可以方便地测试距离，比如游戏中房间的尺寸和在屏幕中的显示比例等等。”Hideki Konno说到，“通过继续研究发现，我们可以创造新的玩法！但我们没有继续开发NGC 3D技术，原因是这台主机和LCD屏幕是分开的。”

其实当时的技术还不够成熟，在NGC上实现3D效果需要使用特殊的LCD屏幕，而Hideki Konno在《路易的鬼屋》上测试3D就是用特殊的LCD屏幕和NGC相连。要知道，在当时想要同时推广NGC和3D电视谈何容易。正像今年E3期间岩田聪接受采访时所说，“在NGC上连接视差栅栏（parallax barrier）LCD显示器，我们成功的用《路易的鬼屋》实现了3D效果。之后我们评估在NGC上推广3D的市场风险，我们必须考虑消费者购买3D电视的可能性。游戏机已经花了一次钱，当时的这种电视更是不便宜。所以我们觉得不可行。”

NGC已经发售，不可能再推出自带屏幕的版本，但这之后老任对3D的探索并没有结束。接下来任天堂的项目组尝试在GBA上实现3D。GBA的好处是自带屏幕，只需更换成3D屏幕就可以在GBA上就尝试3D了。“我们仅仅将一个3D屏幕安装到GBA上，而这个试验品至今还在我的上衣口袋里。当我们在GBA SP上看到3D画面时，我们看到解析度不够高并且视差栅栏显示屏的功能也不理想。导致这些问题的主要原因是GBA的图像处理性能不够高，而放弃这个想法的原因还有一点，就是当时的市场还不够成熟。”



文中提到的FC版《FC GP赛车II》的游戏画面，当然是没有3D效果的截图。

到了NDS时代，经过长期对3D的试验和探索的失败，任天堂有些气馁，几乎丧失了继续探索3D的勇气。岩田聪说："我们进入了NDS时代。在NDS开发期间，我们没有想过尝试3D。最主要的原因是我们过去的失败经验。当我们制作了双屏掌机，下屏还是触摸屏的时候，我们觉得不可能再增加任何新花样了。直到NDS发售后6年，我们突然想到了NDS的继承者，就是这个称为3DS的掌机。但是最初我们并没有想到做3D。"

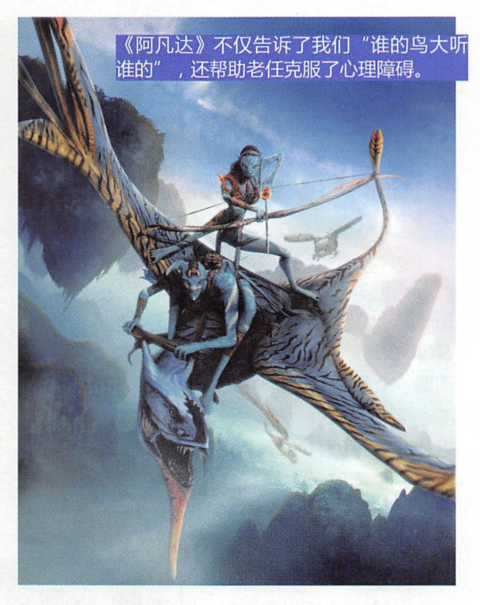
"第一个挑战是NDS的性能。大概在两年前，就有一些人建议我们在NDS上试试3D。但是很多人反对这个建议，观点是我们已经失败了很多次。但我决定试一试。当他们看到最终的3D画面，很多人改变了想法。因为3D画面太迷人了。"

随后问题随之而来，岩田聪说："我们需要在三个方面进行改进。首先是我们没有足够高解析度的LCD。第二是我们没有完全掌握视差栅栏技术。第三是需要更强的机能处理3D显示。与此同时宫本茂也在考虑这些事情。这次我们又要研究3D游戏系统了。"

在Wii上尝试3D也许有前途，但任天堂意识到供多人游戏的家用机游戏不太适合3D，尤其是Wii上那些拿着遥控器和双节棍挥舞的游戏，如果再戴着3D眼镜就不太合适了。但是，他们还是做了一个《Wii Sports》中高尔夫游戏的3D模式技术DEMO，测试了一下Wii实现3D的可行性。



名为3D System的红白机3D眼镜，这玩意的岁数跟我差不多。


《阿凡达》不仅告诉了我们"谁的鸟大听谁的"，还帮助老任克服了心理障碍。

随着NDS的成功，时机似乎就要成熟了。以前的困难慢慢都得到了解决，比如硬件性能一直提高，而价格已经可以接受；新的显示设备供应商解决了视差栅栏技术的屏障，甚至推出了一些3D屏幕的手机开拓市场。老任决定是时候推出3D系统了，不过还有一个问题——他们不能肯定3D对消费者的吸引力。

幸运的是，后面情况突然发生了很大的转机。当然，大家可能都想到了，就是那部轰动全球的3D电影——《阿凡达》！这部电影让全世界的人认识到3D的魅力，一下子清除了老任的心理障碍。岩田聪说："我们的好运来了！当电影《阿凡达》火爆席卷全球之后，我们决定开发3DS。当时电视厂商都看到了商机，开始研究新式的3D电视，就像我们在E3上公开3DS一样，大家准备迎接新的时代。而我们的好运来自两年之前，当我们作出决定开发3DS，好像预言成真了一样。现在回过头看，我们所有的努力都有成效了。人们需要在错误中学习，但是我们抓住了机会，并且预料到什么时候时机成熟。"

至此，本文就要告一段落了。也许有人问了，我们是否能见到带3D功能的Wii呢？如果你这么问，那就太低估技术的任天堂啦！既然他们引发了全球触摸和体感的潮流，甚至在20年前就开始搞3D了，那么还有什么更高科技的东西他们不敢玩呢？

文/平射炮

缝缝补补又一年

游戏机是怎么弥补设计问题的

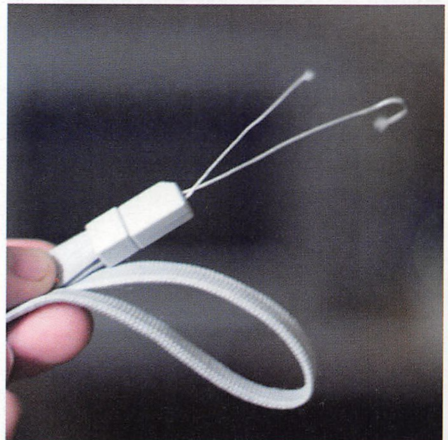
这年头汽车都召回，小电器出点儿问题很正常，一些小的设计问题更是屎尿未及的事情。尤其是游戏机，服役寿命长，出问题更容易理解。如果一个游戏机出了设计问题，厂商咋办？除非是笔记本电脑那种电源爆炸隐患，一般的问题并无需召回，只要提供保修或者更换就可以服众了。而小的问题更好解决，就拿眼前的iPhone4来说，你的有信号问题？愿意退货就退货，不愿意退，乔老免费给你发套套。这不就搞定了嘛！说完iPhone4，咱们来回顾一下本代游戏机的硬件弥补问题。以此缅怀我们断了轴的DSL、破了相的PSP和因三红去世的360吧。

家用机篇

Wii飞手柄

●●●问题：

Wii遥控器下面有一根圈在手腕上的绳子，作用是固定遥控器手柄，防止手柄甩动过狠而飞出。不过初期的这根绳子很细，虽然能把手柄固



定在玩家手腕上，但任天堂低估了玩家虐待手柄的力量。结果世界各地出现了不少起游戏时绳子断开，Wii遥控器手柄飞出事件，导致电视机被砸了个洞，更严重的是发生了飞手柄伤人事件。

◆◆◆解决方法：

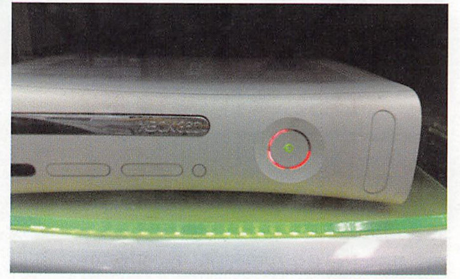
任天堂召回了初期的这批细绳子，更换成粗的版本。用户如果付钱买了，可以联系任天堂免费更换。这之后制造的Wii主机，随机器附送的都是粗的绳子了。为了更好地解决问题，2007年10月之后任天堂又给Wii遥控器手柄增加了另一个标配——防滑皮套，配合粗绳子使用，可以有效避免“飞手柄”事件。不过到国内，很多游戏店老板把这个免费赠送的皮套拿出来单卖，售价几十元不等。小炮我当年就找熟人花10元买了两个。



360死亡三红

●●●问题：

没玩过360，总听说过三红吧？！Xbox 360的三红简直是个迷一样的存在。从最初型号的360开始，玩家莫名其妙地发现某一天自己的360主机电



源上的灯红了三个，初期可能是经常死机，然后就彻底开机不能了。这个情况在360发售后的第二年2006年的夏天大规模爆发。人们意识到这是360主机硬件的设计问题。

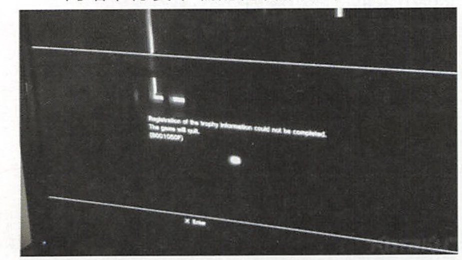
◆◆◆解决方法：

360发售一年半之后，微软延长了主机的保修期，从最初的一年延长到三年，让玩家尽情享受三红的乐趣，只要在购买三年内出问题都可以找微软免费维修。

PS3闰年虫

●●●问题：

2010年3月1日，全世界PS3厚机只要联网就会出现问题，或者玩一些不联网的游戏也会出问题。症状是出现错误代码8001050F，无法登陆PSN网络，付费下载的内容损毁，主机日期被改为1999年12月31日，成就信息混乱，《重雨（Heavy Rain）》等游戏完全无法运行等。



◆◆◆解决方法：

Sony及时发现了问题，在网站和博客发表声明，这是PS3厚机时钟问题所致，系统将2010年识别为闰年，发生了时钟错误，从而导致一系列问题的出现。解决方法是等上一天，第二天（3月2日）所有问题解决。

掌机篇

DSL美版断轴王

●●●问题：

DSL出现短轴问题，上下屏连接处的轴断裂，轻者用502等胶水粘上可以继续玩，重者彻底残废。短轴主要发生在美版DSL上，日版较少，所以



美版当时被玩家戏称为“短轴王”……

◆◆◆解决方法：

任天堂表示短轴只占很小几率，大概只占0.02%。当时有国外玩家联系任天堂，最后任天堂免费修理了短轴的机器。国内神游DSL也有短轴情况，不过貌似神游不免费，当时的说法是这是人为现象，需要花钱换壳。

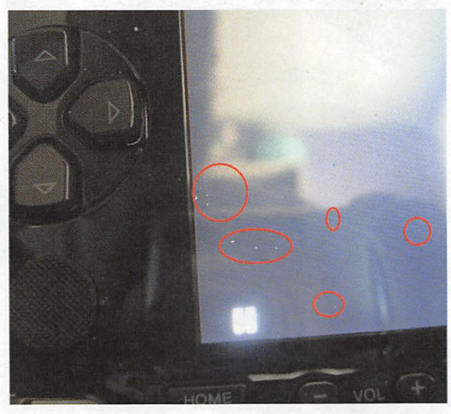
PSP屏幕坏点

●●●问题：

PSP刚上市时坏点问题非常严重，有十几个坏点都算正常。大量用户反映买到了坏点情况严重的主机，一开机“满天星”。

◆◆◆解决方法：

Sony表示LCD上有一些坏点是正常现象，不是什么大问题，而且说明书上也有说明。不过到了2005年3月，Sony认识到发售初期不应该得罪玩家，就允许更换有坏点的PSP。不过Sony还建议大家先玩上一两个星期，看看坏点对你有没有影响。



PSP方块键失灵

●●●问题：

PSP初期除了坏点问题，还有一个问题也比较严重，大家可能还记得，就是方块键不灵敏或失



灵现象。这个问题在首发日版PSP上较常见，轻者方块键有些不灵敏，重者几乎失灵。

◆◆◆解决方法：

Sony最初并不承认按键问题，解释为设计问题。随着用户们谴责的声音越来越多，最终不得不答应给玩家更换问题主机。

iPhone4天线门

●●●问题：

iPhone4的天线设计在主机内部左下角的一侧，如果用手挡住这里很容易出现掉信号的问题。这事



最近在苹果界闹得沸沸扬扬，一个明显的设计问题，虽然苹果表示这种情况大约只占0.55%。

◆◆◆解决方法：

每个购买了iPhone4的用户都可以免费领取一个套套，已经买了套套的，苹果退款。之后推出更多种类的套套，用户有更多的选择。对此有人戏称曰："据悉，乔布斯将在未来三个月内担任艾滋病公益大使，为iPhone 4用户免费发套。"

（上接70页）

生化危机携带版

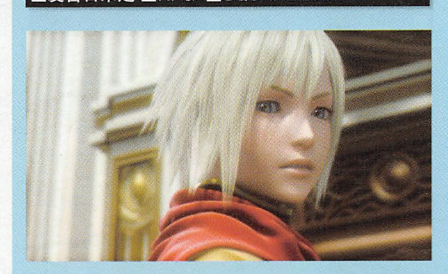
■发售日未定 ■类型未定 ■Capcom



很早以前就宣布了的生化作品，可称为传说中的游戏了。前年说生化PSP版还在开发，去年E3上Sony说没有停止开发，而且是全新生化作品，不是复刻的啊；今年有说开发正常，大家再等等再等等。不过小编很好奇，如果掌机版生化真的开发了这么多年，这个游戏得多强大啊。话又说回来，PSP版真的这么难做，还是进展不顺利呢？今年E3结束后，又有小道传言说生化危机PSP停止开发了。目前情况不明，希望别和鬼泣PSP版一样真的夭折了吧。

最终幻想Agito XIII

■发售日未定 ■RPG ■SQUARE ENIX



《最终幻想 Agito XIII》是手机游戏《Before Crisis FFVII》的续作，之前公布的消息称，本作的舞台在一所叫做培利希提里姆魔导院，这里有12个学生，玩家可以选择一位来进行游戏，每个角色的战斗方式不同，武器也不同，有卡片、日本刀、镰刀、手枪、权杖、枪、弓箭等等。玩家选择角色后以便参与学校的生活一边冒险。据说除了这12个人，还有一个神秘人物，刚好组成13这个数字。不过本作的发售日还很渺茫，系统等信息需要等官方公布。

PSP还有什么游戏可玩？

幻想传说 换装迷宫X

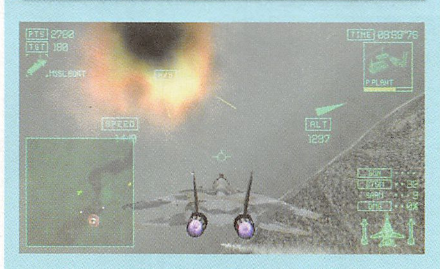
■2010年8月5日 ■ARPG ■NBGI



《换装迷宫》系列一直都比较有趣，相比传说系列的正传，换装系列玩的是收集各种服装，也就是转职系统。这一次可以用到的职业有超过80种，在数量上是胜利了。这些年量产的传说系列正传给南梦宫积累了大量的经验和素材，但这一次的《换装迷宫》只是以《幻想传说》的世界观和人物为背景来制作了，没有其他传说系列的人物。估计是因为太多了，不好挑选，干脆只以经典的第一作为基础。最后游戏还附带《幻想传说》复刻版，真不错。

皇牌空战 联合袭击

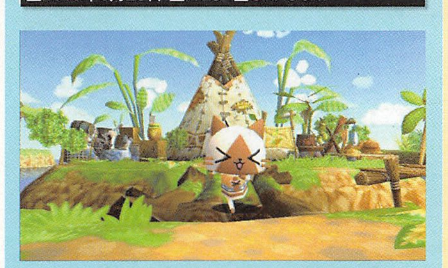
■2010年8月26日 ■STG ■NBGI



作为电视游戏界最成功的空战游戏之一，《皇牌空战》所营造出来的气氛一直是超赞的。只需要简单的操作，就可以完成很多高难度的飞行动作。早些年一直有人说《皇牌空战》太假，不如什么什么游戏模拟得专业。现在那些专业游戏都不见了，而《皇牌空战 联合袭击》马上就要出了。其实游戏机上走专业路线能专得过PC上的飞行模拟游戏么？大家普通老百姓图个乐就行了，所以PSP上的空战模拟游戏，还得看《皇牌空战 联合袭击》的。

怪物猎人日记暖洋洋的艾鲁村

■2010年8月26日 ■AVG ■CAPCOM



这是一个利用《怪物猎人》影响力做宣传，最终也许还能给《怪物猎人》系列增加更多Fans的游戏。在艾鲁村，生活是重点，而不是打怪。遇见各种各样的角色，每天在农场里种种菜、钓钓鱼、挖挖矿什么的，感觉跟《动物之森》差不多。小猫们也能组队出去打怪，感觉有点像《啪嗒砰》。游戏与PSP上的正统《怪物猎人P》作品联动也是吸引人的地方。你可以从P2G里把你的战斗猫送到艾鲁村生活，而跟年底的P3连动后，可以获得一款特制的猫防具。

指环王 阿拉贡的冒险

■2010年9月14日 ■AVG ■Warner Bros



指环王电影没新片，但新游戏不断，毕竟游戏比电影好做嘛。这个《指环王 阿拉贡的冒险》是比较让人期待的指环王游戏。官方表示本作是第一部面向小孩子的指环王游戏，让小孩子可以和家人一起玩。从目前公布的情报来看，游戏玩法还是动作类型，玩家用刚铎之王阿拉贡的视角经历指环王三部曲的故事。可以用多种武器作战，前进途中会遇到各种同伴，而联机模式就是直接有同伴的帮助，这也是制作人所说的小孩子可以玩的原因——有大人帮忙嘛。

蓝色蔷薇 妖精与蓝眼战士们

■2010年9月16日 ■SRPG ■日本一



剑与魔法的幻想系SRPG在日本还是有一定市场的，所以像是“日本一”、“Atlus”这类厂商还在坚守这片阵地。名作《召唤之夜》的同一小组在开发《蓝色蔷薇》，游戏是专门做给十几岁的少年玩的，可爱的人物设计以及相对简单的系统，都适合不怎么玩SRPG或者不会玩SRPG的人来入门。说起来在以前SRPG刚刚兴起的时候，大家都把游戏往难了做，让我们拼命的研究。现在SRPG人口少了，做得简单轻松一点能吸引更多的人。

黑豹 如龙新章

■2010年9月22日 ■AVG ■SEGA



SEGA在PS3上开发了人气作品《如龙》系列。有人称《如龙》相当于日本版莎木，可见这个系列有着复杂的世界观和拟真特色。PSP版“如龙”变成了副标题，游戏的正式名称是“黑豹”。制作人曾解释说，这是因为本作和如龙类似，故事的舞台也是神室町，但有着不一样的地方。本作确实集成了如龙的风格，黑帮、少年暴力、色情等不良要素一样不能少，而街头小游戏和自由度方面，本作并没有因为是掌机版而缩水。目前制作人名越稔洋正在努力宣传本作，看来应该不会延期发售了。

FIFA足球11

■2010年9月28日 ■SPG ■EA



世界杯结束了，对于像硬核这种伪球迷来说关注足球的生活结束了。可是足球游戏依然一年一作，不会改变。人们一边抱怨新作改动太少，一边又继续掏钱买这些新作。真要出来一个巨大的改变，说不定游戏质量就下去了，这都是不好说的事。这些年FIFA系列越做越强，市场的反应也好过《胜利十一人》了。FIFA的制作小组中就有之前在《胜利十一人》做过的人，他们也注意倾听Fans的声音，让游戏变得更好。所以FIFA的新作肯定是值得期待的。

英雄传说 零之轨迹

■2010年9月30日 ■RPG ■Falcom



Falcom大力支持PSP，不仅将之前的伊苏移植过来，还给PSP开发新作。PSP的Falcom新作就快来了，就是大家期待已久的《英雄传说 零之轨迹》。本作是“空之轨迹”的后续作品，目前已知时间发生在空之轨迹3rd的几个月之后，地点是克罗斯贝鲁。这里比前作王都大4到5倍，前往不同的地方可以用巴士直接到达。遇敌方式和前作一样在地图遇敌，但加入了地图动作要素。战斗系统也有所改良，导力链系统强化，战斗更加高速。出战角色为4人，而队伍可以有6人，游戏中的角色达到40人。

爱宝贝

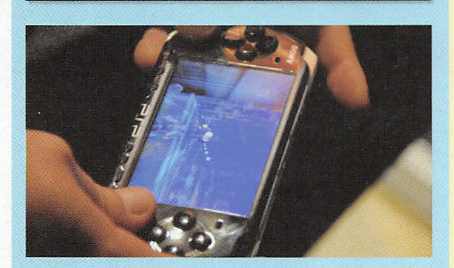
■2010年10月1日 ■ETC ■SCE



SCE的伦敦工作室似乎只做创意游戏，他们总能做出我们之前从未见过的游戏，虽然不一定好玩。利用PS3专用摄像头他们玩出的花样是让一只可爱的宠物猴子与镜头里的“你”互动，让你有一种说不出来的奇特体验。PSP也有摄像头，于是这种好创意很自然的就移植到了PSP上。相比PS3，便携是PSP的长处，你可以把小猴子拿在手里到处跑，而不是像PS3版那样只能端坐在摄像头前玩。还有，把小猴子带出家门一起玩，这在PS3几乎是无法实现的吧。PSP就可以！

毁灭公爵三部曲临界物质

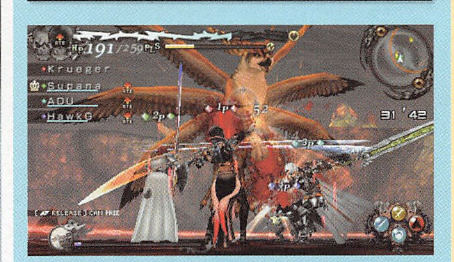
■2010年10月5日 ■ACT ■APOGEE



毁灭公爵就是个杯具！说得更准确一些，永远的毁灭公爵就是个杯具，其他毁灭公爵比它杯具的小一点。永远的毁灭公爵咱们就不提了，没意思。还记得PSP上有一个新的毁灭公爵游戏吗？就是《毁灭公爵三部曲》！所谓的三部曲是“临界物质（Critical Mass）”、“连锁反应（Chain Reaction）”和“试验场（Proving Grounds）”。这三个游戏共有35个关卡，可以玩10-15小时。而第一部作品“临界物质”是最初的舞台，就快出了，你信么？不信看图吧，据说有人玩到了。

核石之王

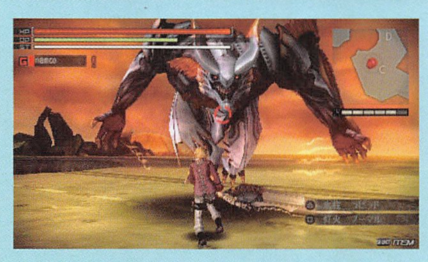
■2010年10月14日 ■ARPG ■SQUARE ENIX



喜欢《怪物猎人》那种和朋友们一起4人杀怪的感觉，但是却苦于操作水平不够，玩不好？也许简化一下操作会好一些。《核石之王》就是这样，地图和接任务的方式很像《怪物猎人P》，但是打起来更像是《梦幻之星P》。通过一些相对简单的指令，来执行多种多样的攻击方式。然后大家一起配合着，相互支援着作战。其实凭借SE公司的实力，要做纯动作游戏跟CAPCOM去拼年底的游戏市场，是不可能获胜的，所以做一个这种类似网络游戏的ARPG也不错。

噬神者 爆发

■2010年10月28日 ■ACT ■NBGI



《噬神者》从2月份发售到现在的销量已经超过60万了，在这样的用户基础之上，NBGI给推出加强版新作就可以理解了。在一个比较好的系统基础下，加入更多的怪物、更多的武器道具、把各种平衡性调整得更好，是大家都欢迎的事情。捕食模式的快速发动是新作战斗上最大的改变，也更加符合“高速战斗”的主题。想起以前玩的时候就很少用捕食，几乎只当成最后剥取BOSS身上素材时的专用技能。老觉得停下来捕食打乱了节奏，有这时间还不如多砍几刀来得爽快。

争分夺秒

■2010年11月1日 ■RAC ■Disney Interactive



这款赛车游戏讲究的是“火爆”和“狂飙”，听着像是《火爆狂飙》。没错，两者很类似，都不是什么模拟驾驶游戏，而是追求速度感和简单漂移的赛车。两者都可以想办法干掉自己的对手，不过本作不是用车去撞，而是引发赛道上的大爆炸。家用机版今年5月份已经出了，各方评价都不错。画面不错，速度感和驾驶手感都不错。可以想象到这类游戏移植到PSP上之后除了画面和手感变弱以外，其余的优点应该都能保留下来，而且相对比较单一的玩法更适合掌机休闲。

啪嗒砰3

■2010年11月1日 ■MUG ■SCE



今年E3上公开了《啪嗒砰3》，本作是系列的第三部，基本玩法延续了前作的特色，按照节奏按键，使用不同的按键组合指挥角色行动。3代最大的改进是，玩家可以控制单个英雄作战，而新增的多人模式可以4个玩家联机完成合作任务，或者8人联机进行4对4的对战模式。本作在E3上公布消息后，马上就放出了多人联机版，可见本作的完成度已经很高。联机模式的加入，可以说让这款游戏变得更加有趣，和朋友一起游戏时，“啪嗒啪嗒碰”的声效相信会非常热闹。

战神 斯巴达之魂

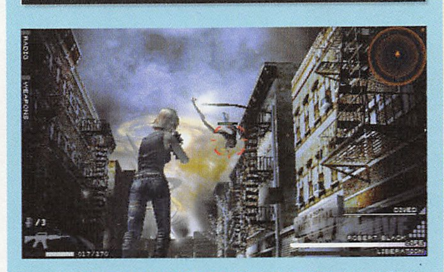
■2010年冬 ■ACT ■SCE



业界顶尖的游戏之一，从PSP上一作发售时大家的反应来看，年底这个新作发售时动静也小不了。爽快的打斗，超牛的画面，都是PSP上最高等级的享受，而且还有不少的系统是跟《战神3》类似的。新的武器也是值得期待的，特别是长枪配盾牌。有人说《战神》的解谜太烦了，我也这么觉得。如果你跟我一样就喜欢砍砍砍，推箱子什么的谜题到时候就看看《掌机迷》的攻略吧。PS3上的《战神》系列三部曲已经完结了，就等这个PSP的了。

第三个生日

■2010年冬 ■ACT ■SQUARE ENIX



这也是上世纪90年代过来的老玩家们津津乐道的一个系列《寄生前夜》的续作。《寄生前夜》一直就紧跟时代的潮流，最早RPG火的时候是RPG风格，第二作学《生化危机》。现在满大街的第三人称射击游戏，于是SQUARE又开始学射击游戏了。说实话不指望SQUARE能做出多好的射击感，只要能加入他们拿手的RPG要素，再给女主角Aya配上个精彩的故事，这游戏就值得期待。前两作都十分的耐玩，不知道这个新作到时候能玩多少小时。

幽灵行动 未来战士

■2010年冬 ■STG ■Ubisoft



这几年现代战争题材的游戏算是被《使命召唤》给带起来了，其实当Ubisoft最喜欢做的就是现代战争题材的游戏，而且都挂高科技战争小说家Tom Clancy的名号，其中《幽灵行动》系列是最卖座的之一。现在《幽灵行动》又走在了《使命召唤》前面，打起了“未来战争”题材的主意。你可以使用很多科幻装备，比如披上隐身披风，单人潜入敌人基地，或者利用小型机器人协助搜索敌人。火箭弹什么的也可以从你的肩膀上直接发射。

怪物猎人P3

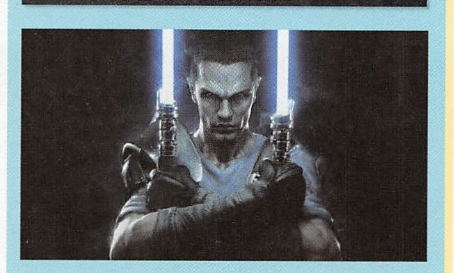
■2010年预定 ■ACT ■CAPCOM



对于不少不怎么玩掌机的人来说，《怪物猎人P》系列是PSP存在的价值。年底发售的《怪物猎人P3》不知道又要带动多少PSP主机的销量。CAPCOM公司利用《怪物猎人P》系列给PSP的联机动作游戏设置了一个非常高的门槛，其他公司可以模仿关卡设计、BOSS设计以及各种收集要素等等，但在动作性能方面是无法超越的。你见哪个其他公司的游戏能把攻击判定做得像《怪物猎人》那样细致的？而且新作与Wii上的3代有着巨大的不同，对整个系列来说也算是一次大飞跃。

星战 原力释放2

■发售日未定 ■ACT ■LucasArts



《星战 原力释放》是星战游戏中最受欢迎的动作游戏，虽然相比《战神》这类一线动作游戏大作还有一些差距，但是狂热的星战饭丝们一共买了700多万份这游戏，这也让LucasArts对2代信心十足。前作的PSP版有着优秀的画面，强大的物理引擎也让原力的使用更加有趣。PSP版玩起来跟家用机版差不多，整体当然比不上家用机版，但是LucasArts给PSP版加了一个专有的模式。希望他们能给PSP版的《原力释放2》以同样的待遇。

皇家骑士团2 命运之轮

■发售日未定 ■SRPG ■SQUARE-ENIX



时隔十五年，SQUARE-ENIX终于决定把神作《皇家骑士团2》拿出来重制了。SQUARE当年买断了这个游戏相关的全部版权，又收了制作人松野泰巳，却让他做FF的战略版，《皇家骑士团》系列一直没有动静。现在决定重制，Fans们激动的心情估计不会亚于听到FF7重制的消息。该作在当年就堪称完美，而《命运之轮》是要继续加强内容的充值版本。画面、系统什么的肯定根据时代性，最赞的是松野亲自对剧本进行修改，增加新的故事内容。

（下转65页）

平均年龄35岁的电脑美少女游戏声优

最近一款叫"uni."的PC游戏在日本宅界备受关注，定于9月16日发售的本作，普通版售价就高达7140日元（约合人民币557元），限定版卖到9975日元（约合人民币779元）。本作凭什么如此高调呢？这是因为本作的声优阵容异常强大。请看右侧的这串名单。

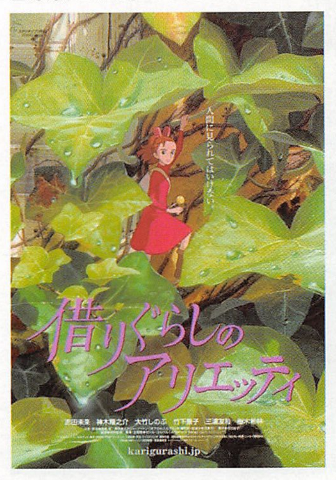
有趣的是有人统计了一下这些名声优的年龄，发现这部青春美少女游戏的演员居然平均年龄35岁。再次证明日本动漫声优真是个神奇的职业啊。

uni.声优阵容（括号内为年龄）
- 伊瀬茉莉也（21）
- 椎名碧流（36）
- 天枷美夏（37）
- 钉宫理惠（31）
- 日高範子（（48）
- 宮村優子（37）
- 井上喜久子（45）
- 金井美香（46）
- 齋賀觀月（37）
- 春夏ひとみ（27）



《借东西的阿丽埃蒂》首映开门红

吉卜力工作室的新片《借东西的阿丽埃蒂》于7月17日在日本首映。据说该片在上映前的预售票就已经创造了吉卜力史上的最高纪录。到首映当天的下午1点，该片的首日票房成绩就达到了吉卜力工作室前作《悬崖上的金鱼姬》的87%，可谓开门红。



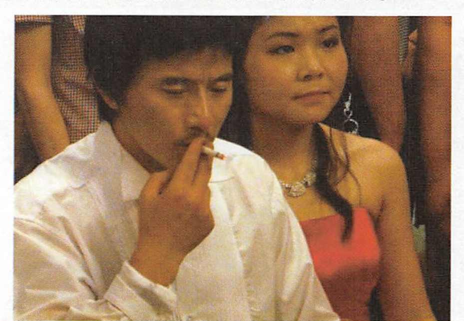
《借东西的阿丽埃蒂》是吉卜力工作室距前作时隔2年的新作，由宫崎骏提携的新人米林宏昌执导，宫崎骏本人则担任本作剧本的创作。本片是根据英国作家玛丽·诺顿1953年出版的小说《地板下的小人》改编，宫崎骏在担任剧本创作时将故事背景从1950年代转换成2010年的东京都小金井市。

故事中身长只有10CM的小人家族将和老鼠战斗，努力逃脱杀虫剂以及诱蟑剂的陷阱，描述了小人家族努力生存的状态。新人监督米林宏昌1996年加入吉卜力工作室，曾参与制作《幽灵公主》《千与千寻的神隐》《悬崖上的金鱼姬》等作品。而这部电影的配音阵容也很强大，包括新生代女演员志田未来、神木隆之介、大竹忍、竹下景子、三浦友和、树木希林等。发行方东宝公司对本片信心满满，定下了100亿日元的票房目标。前作《悬崖上的金鱼姬》的最终票房是155亿日元，对于这次发行方定下的100亿日元的低调目标，普遍认为冲击起来问题不大。

特色？什么题材不炒作

还记得犀利哥吗？早在4月就有消息称某些人正准备拍一部以犀利哥事迹改编的电影《寻访犀利哥》，甚至还放出了几张剧照。虽然是靠炒作热门人物拍片，好歹这里的犀利哥是别人扮演的。而最近另一拨人也表示要拍犀利哥题材的电影，名叫《犀利哥传奇》，片子里的主角犀利哥真的是犀利哥本人。

甚至这个制作方还开了媒体发布会，连哄带劝让犀利哥亲自到场。不过由于他情绪波动，只是在媒体面前抽了根烟就躲起来了。对此网友一致谴责制作方的炒作行为，认为制作人用弱势群体炒作没人性什么的，其实小编认为如果能借助炒作引起人们对弱势群体的关注未尝不是好事。



赔死也要拍，街霸新片确认



Capcom去年和20世纪福克斯合作拍摄的《街头霸王 春丽传》就是一个杯具，角色糟糕，打斗效果差，剧情和剪辑更是一无是处，沦为2009年度大烂片，票房和评论都是惨败。不过Capcom并没有气馁，最近Capcom公司海外销售经理Christian Svensson接受采访时说，从春丽传开始，Capcom就决定将街霸品牌电影系列化，而目前正在专心策划下一部街霸真人电影。

Capcom的勇气值得表扬，虽然第一部电影惨败，但如今凭借街霸4游戏，街霸在全球范围的人气很高，再拍一部电影未尝不可。希望Capcom在研究下一部电影期间，没事多看看同人街霸小视频，多吸收一下民间玩家的意见，也许就可以拍出一部深受大家喜闻乐见的街霸电影了。

日本Otaku女生最喜欢的男女声优排行榜

话说日本人就是爱调查，最近日本专门研究女性ACG的研究所OtaLABO发起了调查，内容是腐女最喜欢的男性和女性声优。从男声优排行来看，如今腐女们的口味越来越重了，BL题材当道，受的角色最受欢迎。而从女声优排行来看，饰演钢炼男主角爱德华和死神Bleach日番谷冬狮郎的声优朴璐美获得冠军，腐女对她的评价是“朴璐美在饰演美少年角色的时候魅力相当十足，好有男人气概啊！我们都爱死她！”可见女性声优在女性中要想获得高知名度，演绎美少年是比较好的方法。

·最喜欢男性声优评选

1位：小野大辅、杉田智和
3位：神谷浩史
4位：铃村健一
5位：子安武人
6位：石田彰
7位：福山润、中井和哉
9位：樱井孝宏
10位：宫野真守

·最欢迎女性声优评选

1位：朴璐美
2位：钉宫理惠
3位：水树奈奈
4位：斋贺弥月
5位：皆川纯子
6位：甲斐田雪
7位：平野绫
8位：沢城美雪
9位：坂本真绫
10位：竹内顺子



口袋最新剧场版“幻影霸者佐罗亚克”已经公映

超人气动画片“口袋妖怪”的第13部剧场版已于7月10日在日本全国369块大银幕上映。据官方票房统计，周末两天的票房高达6亿2947万1700日元（约合人民币4808万），观影人数共计60万602人，朝着50亿日元（约合人民币3.81亿）的目标迈进。据称该片预售票的销量截止到7月12日已经突破200万张，成为口袋剧场版连续4年预定票突破200万张的作品之一。票房前景大好。

和NDS新作类似，这部剧场版中增加了两个新精灵，“索洛亚”和“索洛亚克”。如今电影已经放映，按照习惯，最晚到明年1月左右应该就有DVD发行了。

【故事简介】

流水曲殇，绿树成阴，横列的古式街道矗立着近代的建筑物，在这个美丽的城市里，神奇宝贝世界杯即将召开。为了到这里来观战，小智皮卡丘一行人向着王冠市前行。旅途中，小智一行人遇到了宠物精灵索罗亚，于是他们结伴一起上路。而另一方面，被称为索罗亚克的小精灵正在破坏王冠城的街市。连久隔20年回到这里的雪拉比也面临着危机……王冠城到底发生了什么？幻影之霸者索罗亚克又是何方神圣？小智和皮卡丘能否拯救这座城市以及陷入危机的神奇宝贝呢？（来自网络）



《新蜡笔小新》复活连载

因作者臼井仪人不幸登山遇难去世，人气漫画《蜡笔小新》于今年2月刊载了第1126话后便停止了连载，令全世界的小新迷们为之惋惜。就这样完结似乎太可惜了，而且这个漫画的经济前景还在，所以日本出版公司双叶社表示，准备将《蜡笔小新》复活！



据最新消息称，新的《蜡笔小新》将在8月5日发售的9月号《漫画TOWN》杂志上连载，并改名为《新蜡笔小新》。当然，新小新的作者已经不是由臼井仪人先生，而是由一组长年跟随臼井仪人工作的助手们创作。新漫画的作者署名为“臼井仪人&UY Studio”。UY是Yoshito Usui的缩写。UY是臼井仪人名字的罗马拼音，这个署名是这些助手们向臼井仪人老师致敬的方式。而内容方面，《新蜡笔小新》将会继续《蜡笔小新》的故事，展示小新可爱淘气又让人哭笑不得的生活。

《阿凡达：特别版》8月重映

最近20世纪福克斯宣布《阿凡达》将在8月27日重映，增加新的剧情，只有3D版本。“影迷告诉我，他们想再次探寻潘多拉星球，也希望了解更多的信息。所以我们满足了他们的渴求。《阿凡达：特别版》将只提供3D版本，追加新的8分钟剧情，包括全新的生物和动作场景。”卡梅隆在声明中说。

全球票房突破27亿美元，看来制作方还不满足，认为还有剩余价值可以榨取，于是再放一遍，而且还要重新推出特别版DVD和蓝光，饭丝们乖乖地再买一套吧……看到此消息，小编已经通知了看全所有版本《阿凡达》的某人，让她准备再看一遍特别版。



和名侦探同游的生存手册

是吗？和你青梅竹马的名侦探终于鼓起勇气邀请你共度假期了？先别高兴得太早，谁知道他的招待券是在商店街抽奖抽到的，还是心怀不轨的犯罪分子寄给他的？什么？你还是很想去？即使冒着生命危险也在所不辞？……好吧，本手册就是为你准备的……

1，目的地

毫无疑问，他打算带你去的地方多半离家很远。假如这不是出于他的阴谋（就像金田一念念不忘的橡胶制品），很可能就是凶手的安排。当然，为了保持前半段旅程的愉快心情，你也可以自我安慰说无限风光在险峰。

★滑雪场

动身之前没必要看天气预报了。你们必然会遇到罕见的暴风雪，时间持续3天以上，视你们滞留的旅馆/别墅里的人数而定。准备保暖而鲜艳的衣物。至于滑雪板，反正你们也不怎样会滑雪，唯一有体力滑雪数十公里的人一定会受伤甚至死亡，就让凶手去费劲破坏掉它们好了。你们需要保护的是旅馆里的雪地摩托车之类的机械。考虑从螺丝到汽油的每一个细节，那是你们生存的保证……什么？车库刚刚被人纵火焚毁？……

★无人岛

美丽的热带岛屿令人心情愉快。而且令人欣慰的是，你的名侦探在野外生存方面总是有着丰富的知识，因此在这样的岛上至少不用担心会饿死。所以，即使遭遇到将你们与陆地隔绝的暴风雨，或者你们的船只的驾驶系统遭到破坏，也不必太过惊惶失措。名侦探的任务是集中精力抓凶手。而且存活的人数减少，对节约口粮来说是有利的，不是吗？

★村庄

只要不去招惹凶手，在这样的地方你是比较安全的。虽然村民看起来都很怪异，而且似乎隐藏着什么秘密，但最好还是不要去打听。如果时间凑巧，你们会赶上当地的宗教仪式，请严肃的对待它，并且期待仪式的高潮时刻——尸体会以神圣而夸张的手法出现在你们面前。

★大厦

喂，到那种满是欧巴桑和欧吉桑的地方去到底有什么意思嘛？为了看住老爸不让他喝酒？真是无聊的理由啊，和名侦探享受二人烛光晚餐还差不多。这里的人员太多，流动性也太大，不适合名侦探发挥。虽然他能够破获凶杀案，但是通常来不及阻止爆炸事件了——强烈谴责恐怖主义！

★主题乐园

开玩笑，这么大的工程能没有猫腻？官僚们和资本家难道放弃了他们的本性？这次案件的目标主要是他们，但是也不排除分手的恋人选择这种充满回忆的地方进行情杀的可能。所以不要乘坐摩天轮这种目标太过明显的设施。云霄飞车或者鬼屋这种黑暗的地方也不要去——万一凶手装了钢丝，可是足以切断头颅的。最后，不要让名侦探独自去跟踪奇怪的黑衣人……

★某人的别墅

你认识这个人吗？不认识？那你来干吗？仅仅因为他是著名的小说家、画家、演员、陶艺家？拜托，你是和名侦探在一起耶，这可不是追星的时候。即使那是你的同学或是好朋友家的？也不可以！谁知道他们是怎样发达的……

★洛杉矶

啊，这种地方穷学生是来不起的，除非他有钱的父母在国外，或者他本人是警视厅的精英CAREER。不过反正这里的杀人案基本上和你没关系，只要不看到不该看的就行了。

2，交通工具

犯罪分子在公共交通工具上明目张胆作案的情形相对较少，而且作案目标明确，除爆炸外一般不会伤及无辜。

★铁道

在火车上的杀人案不多见，而且称职的警察和少年侦探们也能很好的将嫌疑人圈定在一定范围。需要留心的是站台。等候电车或火车的时候，在人群中轻轻推一把几乎没有人会注意到。

★飞机

在空间如此狭小、嫌疑对象如此集中、机会难以把握，又无路可逃的地方杀人，凶手假若不是经过周密的计划，那便是早有觉悟了吧。这种地方使用毒杀无疑更加高效而隐蔽，可有人偏偏喜欢用刺杀的，只能解释为个人爱好了。

★游艇

这是凶手偏爱的交通工具。比起飞机火车狭窄的座椅，游艇的乘客要自由得多，时间也更为充裕。同时，凶手可以把凶器等不利的证据掉到海中，遇到不爽的人也可以推下去……学会游泳是很重要的。

3，装备

没有任何准备就贸然出行是轻率的，更何况你是同死神相伴。虽然有了这些装备仍然不足以确保安全，但是我们仍然建议你重视如下物品：

★通讯器材

呼机手机商务通一个也不能少，在市内是可行的，在深山或荒岛却收不到信号。同伴之间进行联系，少年侦探团徽章之类的小型通讯器是好东西。假如要同外 界联络，不用费劲拨打早被凶手

剪断的电话了，卫星电话是最好的选择。它的覆盖范围遍及全球，虽然笨重，却可以拯救你的性命。假如无线电未被凶手破坏，也是有效的求援工具。所有的名侦探都懂摩尔斯电码，你不必为此担心。

★武器

除非你本身懂得战斗，否则武器并不一定能起到保护你的作用，反而可能给你带来危险。强烈推荐学习空手道，或者携带各种大锤也是不错的选择。

★饮食

相对来说，没有必要特别准备食物或饮水。由于凶手就在我们中间，所以他不会在共同的食物中下毒。但是，凶手为了达到他的目的，通常会使用安眠药之类的手段。因此留心饮食还是有必要的。

4，危险地点

留心以下地点，尽量避免接近它们。即使有的地方是无可避免的，我们也希望你尽量谨慎。

★卧室

许多谋杀案都是在被害者自己的卧室里发生的，尤其是连续杀人案中因为惊恐而把自己反锁在屋里的人。记住，凶手总是有办法在不被人发觉的情况下穿过漆黑的走廊和楼梯，悄无声息的进来将你杀死的。这一切花不了他几分钟时间。

★浴室

无论作为第一或第二现场，浴室都得到惊悚电影导演和凶手的青睐。把电吹风等一切插电的玩艺儿从你的浴室清理出去。同时要检查天花板是否会渗出血水，水龙头里流出的水也要注意。

★古老或废弃的建筑

没事最好不要接近这类一看就让人联想起不幸事件的地方。但是这类建筑本身或许蕴含着大量的线索和提示。从前的人们喜欢把提示做成艺术品的样子，并且给后人留下歌谣式的暗语。有一部分暗道会被凶手利用起来。

★阳台

虽然很少有人直接在阳台上杀人，但是阳台常被凶手当作通路或是转移尸体的地方。为了制造不在现场的证明，凶手甚至可以从摩天楼的一个阳台爬到另一个。这需要很大的勇气和技巧，因为随着高度的增加，风速也会增加。

★电梯

电梯以其方便快捷日益受到凶手的喜爱。它不仅可以用于制造不在场证明，作为隐藏尸体的工具，也被广泛用于第一杀人现场的选择。巧妙的布置电梯可以制造密室杀人，另外，电梯也时常被用于安放炸弹。

5，同伴

由于摄影机少年佐木龙太的死，之后的剧情带来了麻烦，因此不得不出动他弟弟龙二以来，名侦探的助手和同伴死亡的几率已经大大减低了。但是，你还是不能掉以轻心，因为受伤的风险依旧很大，而且担惊受怕也是令人不快的。你们很可能和某个小团体的人同路、同游或是住在同一个地方。你们也可能由于意外事故而不得不投宿于他们的住处。他们中有的人会很冷淡，而另一些则很热情。但是要记住，他们和你们不同。他们背负着过去的罪恶，因而必将沦为复仇的对象。留心找出他们之间的共性会对将来的侦破很有帮助。无论任何时候，绝对不要单独行动，也不要相信除了你的名侦探之外的任何人。虽然这样做也无法100%保险（例如，怪盗有可能化装成侦探），但可以增加安全系数。

但是，名侦探们通常不反对大家各自单独待着，即使他知道凶手就在其中。这虽然是奇怪的做法，但是有助于他的推理，因死者被逐个排除了嫌疑，缩小了 怀疑范围，一旦发现类似于自杀的现场并发现了自认是凶手的遗书之后，你就可以召集大家，因为再等下去也不会有新的杀人事件了。通常这时候除了你熟识的人之外，还应该剩下三五个嫌疑人，而名侦探就会指出“自杀”的那家伙并不是凶手，凶手还在我们之中。你配合他重现一遍杀人过程，就可以听取凶手的自白了。

6，突发事件

这里说的突发事件不包括案件本身。事实上我们认为，同名侦探在一起时遇到的杀人事件是如此频繁，不应该列入“突发”的范围。暴风雨/雪也是如此。我们认为的突发事件有：

★停电

停电的时候不要紧张，也不要到处乱跑。紧跟著名侦探或者傻瓜都行，他们是不会轻易遇害的。千万不要自作主张去寻找光源。电力会在凶手做完要做的事之后自行恢复的，不会耽误太长时间。

★火灾

通常只有在凶手已经被揭穿，走投无路的时候才会发生。有人认为这是古老宗教仪式的象征，即用火来洗净罪恶的灵魂。我们建议你尽快撤离现场，因为当名侦探的总结陈词结束时，建筑物就要崩塌了。

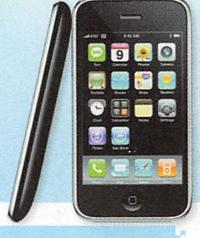
★爆炸

除了变态、恐怖分子和黑暗组织之外，以“完全犯罪”为目标的有节操的智能犯是不屑于使用炸弹的。遗憾的是，疯子们总喜欢摩天楼。人类的求生欲望是很强烈的。以上的知识旨在增加你的生存能力，毕竟在走到哪里都会遇到杀人案的名侦探身边，能活着是件挺了不起的事。

（文/multivac）

苹果时尚潮流

iPhone新媒体游戏



iPhone 4出了，性能喜人，销量更喜人。不过国内水货杯具，拿货不容易，据说最主要的原因是海关进不来。这次苹果挣大钱之余，也碰到了麻烦事，就是流出了传说中的天线门（又称信号门）。不过大家都买，越天线门越买，反正有免费的套套可用。目前没看到天线门对iPhone 4的销量有什么影响。白色版本也公布了，等发售时，套套应该是标配吧？最近小编我没怎么关注i系列游戏，在前段时间下的几个游戏中找了两个，属于比较新颖，可以一玩，但又比较雷的游戏。符合iPhone风格。 文/剑纹

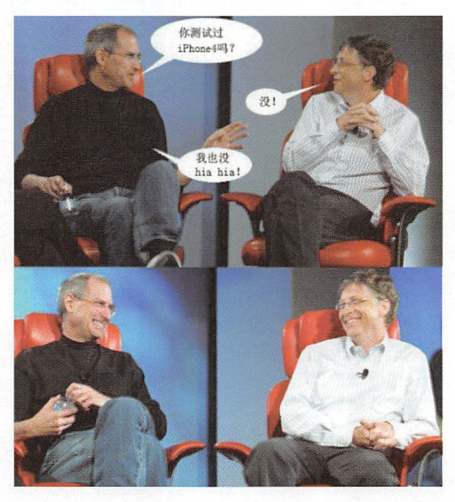
苹果iPhone 4 陷入天线门

iPhone 4 六月上市以来销量惊人，3周卖300万。进入我国的水货价格居然高达1万多。不过不久便出现了杯具，人称天线门。

有人买到iPhone 4后发现信号无故衰减，尤其是将将手指放在iPhone 4左手边下方的缝隙处，信号就会衰减。发生这个情况的用户不是个例，之后关于此类问题的苹果客服电话就多了起来。原来这是iPhone 4的内部存在设计缺陷导致。

全球消费者和媒体对iPhone 4的天线问题议论纷纷，7月中旬苹果的股价发生了大跌现象。虽然之后有所反弹，但天线问题的不断继续给苹果造成了压力。于是老板乔布斯召开发布会，进行了多项后续的补偿措施，以便挽救苹果和iPhone 4的形象。

根据华尔街日报的消息，苹果公司内部早就知道iPhone 4新型天线的风险。据知情人士表示，苹果公司的工程师们早在一年前就知道这种新天线设计存在风险，但老大乔布斯非常喜欢这个设计，于是就让苹果继续开发下去。加上苹果向来严格的保密政策，以至于iPhone 4没有像其他手机一样，在上市前进行多项紧密的测试，所以没有发现天线收讯不良的严重问题。



目前iPhone 4的争议还没有结束，传出有人准备起诉苹果的传言。甚至此事已经惊动了政府，纽约民主党参议员舒默(Charles E. Schumer)致信苹果公司，督促他们在无需客户花费任何费用的情况下拿出一项永久的解决方案。截稿前苹果已经出台了解决方案，不知道此事是否能够就此平息。

苹果iPhone 4信号问题很好解决，快使用免费的套套！

7月中旬苹果老大乔布斯召开发布会，说了说iPhone 4的天线问题的解决方案。重点如下：乔老推荐iPhone 4用户升级到最新固件。假如你不想要iPhone 4，可以在购买30天内退回，苹果返给你全款。如果你想留着iPhone 4，苹果免费送你一个iPhone 4的手机套，此套能够有效解决天线问题。对于已经购买了此套的用户，苹果将退款。

在这个发布会上，乔布斯还公开白色iPhone 4将在七月底发售。他还不忘打击一下对手，表示iPhone 4这次的天线问题不是个案，比如黑莓Bold 9700和HTC Droid这两款机器都有这个问题。



苹果公司的手机套居然有“增强”信号功能，不明真相的肯定不信。



砖家称iPhone 4天线门另有原因

某美国大学生物化学博士后给乔布斯发了封邮件，以科学的角度告诉苹果公司，其实解决iPhone 4的信号问题很简单，只要把手洗干净了，把手上的电解质洗掉，就不会影响iPhone 4的信号了。

他在信中说目前美国天热，用户手部出汗然后握住iPhone 4天线部位就会出现信号降格。之所以苹果公司没有发现这个问题，是因为苹果的工程师在实验室中手部都是非常干净的，所以没有发现这个问题。

他给苹果出谋划策，建议苹果只要在iPhone 4暴露在外的金属上涂上一层绝缘物质就可以解决问题。最后他说iPhone 4信号降格是电化学，不是软件设计的问题。软件更新不能解决这个问题，苹果需要聘请像他一样的化学家来搞定此事。此博士后给iPhone 4用户一个最廉价的解决方式，每次打电话前只需不停洗手，直到信号正常为止。

iPad已经支持Wii遥控器手柄了

其实是一个SFC模拟器支持Wii手柄。目前可以在Cydia平台上下载到这个SFC模拟器snes4iphone，剑纹我看了一下最新版是6.1.3。要用Cydia就得先把主机越狱（破解），然后进入Cydia里面下一个模拟器，在里面花钱注册一下。注册这步很麻烦，要有国外的账号，比如亚马逊和PayPal，收费6美元。

接下来拷贝SFC游戏Rom，要用一些文件传输软件，比如SSH啥的，将Rom传到iPad的这个目录里（/var/mobile/media/ROMs/）。然后运行snes4iphone，在设置里选择Wii手柄（最后一项），此时同时按住Wii遥控器手柄的1和2两个键匹配信号。全部搞定后就可以爽了。

这里只是简单介绍一下，如果你不了解iPhone/iTouch/iPad系列的使用，肯定看的一头雾水。不过这几个步骤要讲清楚得用几页篇幅，尤其是文件传输那里，i家族软件方面的使用教程咱们还是以后有机会再说吧。

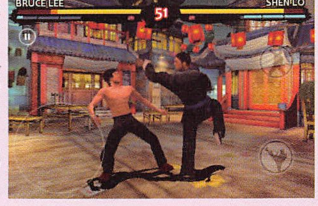


关注游戏，iPhone新作推荐

李小龙：龙战士 ★★★★☆

大作玩腻了，选几个新鲜的游戏玩。不过咱有原则，所选可以雷，但不能标题党和低俗（如果你了解app store，你就知道这原则有多难了）。

以前看过一片文章揭露李小龙，说他的功夫都是假的，那些故事也是编的，小龙的传奇都是为了宣传国粹炒作出来的而已。咱是不明真相的P民，搞不清状况，就不较真了。这个《李小龙：龙战士》还是老传统，一人连续打n人。类型是经典的格斗，不过苹果手机没有按键玩动作游戏就是个杯具，尤其是格斗，根本使不上劲。不过本作开发认真，出招讲究，画面出色，操作可以忍受。如果和iPhone版街霸4比，街霸属于比较爽快的傻打，出招和操作比本作强。而其他方面，本作基本都占上风。



角斗士 ★★★★☆

iPhone上棋牌类游戏非常多，触摸操作玩这类游戏还是强项。桌游这两年在国内慢慢火起来，虽然还没成燎原之势，但受众明显多起来了，总能看到有人谈论《三国杀》等桌游。

《角斗士》是剑纹学会的第一个桌游，为此还买了一套放在编辑部教众人玩。不过目前已经落灰了……而我总能胜利的原因是私下偷偷练技术，之前用过PSP版的《角斗士》小游戏，那个游戏画面很烂倒是可以忍受。不过困难对手的思考时间巨长，每次等CPU出子我都想骂街。而iPhone的这个游戏不一样，作为桌面游戏，各方面都完美。画面真实，操作舒适，有很多模式可玩，还能联机呢。在此推荐给同好。



近期苹果公司优秀创意产品展



1、坚决不拿侧边，信号就没问题了。此产品的出现可以有效解决这个问题。



3、或者使用超强信号天线增强器。用了此物信号就强了，无需掌握正确握法。



2、名为iHand的产品，用此物可以正确拿着iPhone 4，信号不再有问题！



4、史上最廉价的iPad支座，估计家家户户都有的日常工具。现在派上大用场了！最强的是调节位置和横竖都方便！

《植物大战僵尸》宣传图公布，8月2日放出二代消息？

Popcap公司最近放出了一张《植物大战僵尸》的宣传图，一个出土僵尸的手中拿着一张纸条，上面写着："留意这一天，2010年8月2日。"落款是"S.F."。前面的时间很好理解，等到8月2日有什么消息就知道了，而后面的S.F.据猜测可能是旧金山（San Francisco），而且S.F.上面画着的图案很像一个大桥，尤其是两个立柱和旧金山的金门大桥很像。

《植物大战僵尸》一代深受玩家喜爱，PC版和iPhone/iPad版全部大卖，Popcap公司挣了个钵满盆满。而后国内山寨厂见机行事，推出各种平台的山寨版，甚至还有网络版的山寨货。可见这么有钱途的游戏，Popcap没有理由不推出续作。当你看到本文时，估计这张图的真相已经公布了。



我还能玩些什么？

本栏目玩法：除了掌机游戏，什么都可以玩，比如家用机、高科技、某项运动等等。要求只有一条——玩的精。欢迎投稿，来信请寄“北京市100096-025信箱，邮编100096，掌机迷收”，或发电子邮件到“pgmagazine@yeah.net”。



《怪物猎人3》的287个小时

当我玩到100小时发现：每天上午10点到下午2点，晚上11点到凌晨1点，《怪物猎人3（MH3）》美服上的人比较多。其实也不是很多，一个区才1000多人，跟国内纯网游没法比。每个区分成很多小城市，每个小城市最多可进100人。然后再分就是联机的房间，每个房间最多4人合作打怪。有1000个人，服务器列表前8个小城市基本是100人满员的，有时候挤半天才能挤进去。所以这段时间我一直玩“挤城市”游戏，玩法是先确定一个目标，比如想进入city5，然后不停地按键，直到成功“挤进去”为止。

当我玩到150小时的时候发现：我用大剑和太刀打完了所有怪，已经没什么可玩的了，就开始留意老外的省略语。比如，你在游戏中死了一次，最好打一个“Sorry...”意思一下。出于礼貌，一般其他队友会回上一句np。“Sorry...”这个词系统里有，不用自己挨个字母输入。np是什么东西呢？缩略语！全称no progrem，没问题没关系的意思。常用的还有：胜利后打“gj”，good job的缩写，“干得好”！如果看到“w8 ”，这是让你等一下。不过w8不是缩写，而是同音，读作“wait”。“等一下”还可以用brb表示，是be right back的缩写，意思也是“等一下，马上回来“。如果要离开游戏，打88估计不少老外看不懂，“再见”用g2g，是got to go的缩写，意思是“要走了”。缩略语还有很多，除了常用语，还有游戏中的名词缩写，比如怪物的名称不用打全名。海龙是Lagiacrus，一般你打lagi，别人就知道你说的是海龙了。

玩到大概200小时发现：我用剑斧也能干掉所有的怪，可怪物太少，又感觉没什么可玩的了。于是琢磨和我联机的那些人有多少是中国人。为了找中国同胞，我在大厅里打拼音，“da jia hao”，“wo lai le”，希望有同胞看到后回我一句。第一次等了半天，没人鸟我。后来又试了几次，都没成功……我想大厅不是聊天的地方，而房间中只有四人，每次都问太麻烦，这个计划只能暂时放弃。（补充：我在房间中问过一次，两个美国人，一个加拿大人，还有我。）

玩到大概250小时发现：HR是个有趣的东西。你说它是等级吧，没什么实际作用，HR数值再高，人物本身的能力也没变。你说它没用吧，这游戏就是用HR来分类的，几乎所有任务都有HR要求。比如海龙需要HR18才能打，你HR 17就不能接这个任务。30是一个大界限，30以下是下位，30到50是上位，玩过PSP版的应该都明白上下位的意思。HR50以上可以打双怪，再高就没啥意义了，除了证明你在这个游戏上浪费的时间多。目前我见过的HR最高的是400多，我86，他相当于我的4.65倍。正常计算，此人差不多玩了七八百小时。

为了炫耀我的成绩，我用后期素材造了一套混装，出“属性觉醒”和“匠”能力。然后拿着各种升级到头儿的大剑、太刀和剑斧，找HR二三十的新人联机，帮他们打怪。一般新人哪见过我这能力和好武器，他们闷头打半个小时的怪，有我帮忙几分钟搞定。然后他们就跟在你的屁股后面，观察你的一举一动，做错什么事都会道歉。或哈哈哈，优越感太强了。

截稿前我又开机看了一眼，我已经在MH3上浪费了287个小时，HR86。这是我这两年来耗时最多的游戏，等年底PSP版MH3G出了要收敛一些。不过我估计是不可能的。

文/剑纹

来信地址：北京100096-025信箱
邮编：100096
掌机迷（收）

Email：pgmagazine@yeah.net

New

WELCOME TO PG BAR

最近不少地区发大水，在此让我先祈祷一下，求上帝真主阿拉观音菩萨基督耶稣活佛法老妈祖圣母玛利亚保佑大家顺利度过这段困难时期吧！其实上期就感觉不对劲，有些省份说PG迟迟没到货，明明早就货运过去了啊？结果一打听，这才知道原来是货车在路上耽误了。总有居心叵测之人号称2012是真的，吓得小弟没事围着小区跑圈，回来还做几十个俯卧撑，都是为了2012到了有体力逃生，增加一些存活几率啊……如今看到各地水灾，我得考虑学游泳了……

本期BAR由我炮炮主持，人家第一次没什么经验嘛，有什么不周之处还请各位客官见谅。



本期主持：平射炮

PG公告栏

1，李函读者来信称new掌机迷为“新迷”，此名称已经元老会确认，公告如下：需大力普及！

2，下期新迷将有大动作，已确定的有：恢复回函卡片、附送实用赠品（大家可参与选择），赠送弥可口袋等人无码写真……

3，“掌机迷养成计划”开始！第一期“弥可约稿”启动！

4，还在纠结新迷过去的，请到新博客围观www.4pgm.com

新迷的主编是谁？

每本杂志都应该有一两个主编，身边围着几个小编弄稿子，小编的旁边是几个美编排版兼拉拉队。不过你知道主编是干什么的么？他可是编辑部最神秘却必不可少的职务啊。其实主编的工作不难，比如每天打扫一下办公室的卫生啊，定期去邮局取信啊，没事给大家端个茶倒个水啥的。剩下的就是小活儿了。比如制定一下每期杂志的内容安排啦，监督每个小编的工作进度啦，联系各地友人或资源啦等等，都是小事。

那么新迷谁干这个呢？本着“无秘密，不作恶。”（平射炮语录）的原则，我来告诉大家好了，他就是——元老会！本期由我对话元老会最老的元老“剑纹”，给大家讲讲新迷的故事。

元老会剑纹答记者（伪）问

记者（伪）：炮炮
当事人：剑纹

剑纹，元老会一员，目前的主力编辑。进入老PG前，他曾干过midi音乐批发、手机游戏苦力等工作；离开老PG后，又从事了网络转帖员，报纸回收等“媒体”工作。由于人脉较广，剑纹直接进入新迷元老会，和众长老承担起新迷的主要事项。曾一度传出要离开新迷自立门户的消息。后经辟谣，证明这是谣言——丫门户早就立了！

1，PG是怎么变成NPG的？

2009年底，当某大姐和某领导把大权交给我们的时候。还叫PG，完全是因为大家的属性。N代表变化，意思是重新开始了。

2，为什么要沿用PG大名？

一是PG有一定群众基础，起点高一些。二是我们这群人大多是DR和PG出来的，有感情基础。

3，New在哪里？

版式推翻重做，栏目大变。最主要的一点，大家应该已经感觉到，内容定位慢慢成熟起来。

4，新迷的工人编制如何？

算我在内，目前常住文编3人，驻外文编2人，美编2人，市场发行1人，会计1人。如果算上岚枫、月莺、翔武等乱入老PG编辑，再算上Akatsuki等特约作者，不够两个班的规模，十五六人也应该有了。

5，那些老编辑是怎么个情况？

岚枫天天研究发财和泡妞。上期透露过翔武在做动漫杂志，杂志有个“she”字，欢迎大家人肉。月莺长期胃病隐居。DR后期小美女弥可来做了两期，后到新浪做网站编辑去了，每天不亦忙乎。老美编色徐在我们这里，但由于版式全部推翻，从一月号开始，他每期固定只做2页。前DR美术指导宇部负责新迷的版式设计。剑纹我最高，自写自排，起得比鸡早睡得比鸡晚，成绩斐然，每期最不好看的页面就是我排的。其他老人死走逃亡，各奔东西。据我所知，有些回老家结婚的，有些回老家被结婚的，还有些围观别人结婚的。

6，新编辑是什么情况？

前几期弥可介绍过几个文编了，感兴趣可以翻一下那期。几个月过去，目前口袋还在坐镇魔都，负责某大酒店的各项设备的检测和维修工作。据说她已经不用逃婚了，如果顺利，大概10月份左右回来帝都汇合。和小编形象严重不符的硬核，如今已经长发披肩，自称留长发的原因是懒得剪发。他每天奔波于住处和编辑部，兢兢业业的好青年。平射炮你的情况就不用我说了，找机会自己老实交代。

7，新迷的定位是什么？

其实定位还在思考，没有彻底固定。目前追求什么好玩玩什么，不局限于单一内容。即便宅，也要宅的有技术。内容制作要求国产化，与时俱进，尽早摆脱国外游戏杂志的天朝翻版的印象，开创天朝特色掌机杂志的新局面。当然，一定要保证长期坚持以掌机游戏为主，其他娱乐为辅，否则就不是PG了。

8，请教“P民的快乐生活”的玩法，你是怎么认识这么多P民的？

目前此栏目还没有公开向外界招参与者，完全由我一人负责，但我认识的P民毕竟有限，总有用完的那一天，所以后面的玩法也许会有改进。P民不难认识，身边到处都是。（注，虽定为固定栏目，但由于篇幅问题，本期已做好的P民的快乐生活“大程：海关缉私的乐与路”未能安排，见谅。）

9，“掌机迷养成计划”是怎么回事？

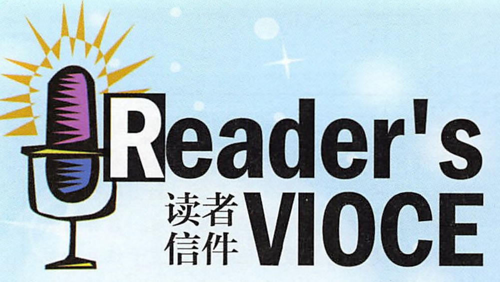
通过一些计划和活动，让读者受贿，错了，是受惠。最终团结到以新迷为中心，开创出“人人有书读，人人有机打”的新局面。进一步的情况请继续关注本刊。

10，新迷和《玩游戏》杂志是什么关系？

有人说新迷是《玩游戏》做的，其实不算错，但两者是完全独立的。一些人互相认识，又互换了一些资源，比如一月号的某篇稿子就是他们做的，还发布了《禁锢都市传说》的汉化版。本来汉化者棉花糖要在“玩”上发布，结果有人这是假的，只是杂志宣传噱头之类，当时“玩”第六期未能即时出刊，棉花糖便将汉化版交由新迷第一期发布。

11，新迷以后有其他什么打算？

集中精力做好新迷，其他刊物短时间内应该不会涉及。但不排除和其他团队合作的可能，比如口袋擅长汉化，一直自发参与其中；我有意找机会开发iPhone游戏软件等。



宅基腐之魂是我最喜欢的栏目，每次我第一个必看这个栏目，毕竟我也喜欢当一名宅男，我希望此栏目以后可以多加几页，让我了解更多的宅文化。

另外，本人想请教小编们一些问题，为什么在下的黄金R4i下一个《闪电十一人3火花版》玩不了，我用的是1.10的烧录卡内核，是版本低还是其他问题，如何解决？

……

（大连市，颜培伟）

PG■你喜欢当宅男？颜同学，看来你还不了解宅男的含义啊。咱们天朝所谓的宅都是瞎宅，好像天天不出门闷在屋里看动漫打游戏就是宅男腐女了……我朝的宅文化不伦不类，没什么特色，要看真宅文化还得看泥轰。不过泥轰的宅文化也是老生常谈了。除非生活在其中，否则很难发现细微的变化。有好内容肯定增加，争取以后多联系一些居住在泥轰的朋友，给大家讲讲那边的故事。

不管你是黄金，还是石子儿，用烧录卡玩不了某游戏的ROM首先考虑打破解补丁。ROM破解代码一般都是2ch的网民在弄，国内网站不难找到做好的程序，或者打好补丁的ROM。如果还不行再找找其他方法，换个内核什么的。

你的画就不登了，黑白的多格漫画就这点不好，放小了看不清，放大了没细节。以后画一些单张的或者四格寄给我们吧。你给我们寄来一页初音歌词，翻译出来这期也没地方放，要不咱们以后找机会做个优秀游戏歌词鉴赏吧。

强烈建议增加iPhone版块的篇幅，最好把篇幅提到跟NDS,PSP一样！！！本人刚刚入手了iTouch，才猛然发现它如此具有魅力。iPhone系列完全可以看作一个十分出色的掌机系列，拥有iPhone 系列的玩家不在少数，况且现在中国还没有一本有名的iPhone杂志。如果PG抢占这块高地，一定会赢得iPhone玩家的喜爱！所以为了PG更好的明天，小编们一定要采纳我的建议啊！跪谢……

（墙头草的春天）

PG■见过不少经典掌机玩家骂iPhone游戏垃圾，个人不想替苹果辩解——他们又没给我钱！虽然iPhone好游戏很多了，但从整体上看，iPhone游戏是挺二的。由于平台很开放，游戏和程序非常非常多，iPhone好游戏所占的比例就很小。林子大了什么鸟都有，由于准入门槛低，开发相对简单，app store上积累了大量雷人游戏和垃圾游戏，就拿“放屁”游戏来说，就有好几十种……打着美女幌子的游戏程序更是数不胜数，几百种肯定是有的。后来苹果都觉得不好意思，出条例干预了。我们考虑过你说的问题，就是想从众多iPhone游戏和程序中挑选精品推荐给玩家，作为一个选择指南。不过这事想起来美好，但风险大啊。你想，玩iPhone的一般都有经济基础，上班族白领居多，上网便利，纸刊的受众就小。万一卖不出去，新迷也没钱做了……这事得让元老会好好考虑。

最进一直在郁闷一个问题，希望你们能给个意见。我的老版PSP1000已经用了将进4年了，身边的朋友都是PSP2000，3000的，搞的我好自卑。自己的机子不够好，我想了想干脆把这个卖了换个3000玩吧，可是我就在这里犹豫了。我心里有好多犹豫，第一就是几年的机子了，不舍得就这样把他当掉。第二是我在网上看了一下PSP1000-3000的配置表，感觉除了内存有变化以外，其他的都一样。外观吗，我也不太在乎。第三就是感觉买了之后就会后悔，后悔的就是不管1000还是3000，XMB的系统都是一样的。当然游戏也是一样的。可是我又超想换个PSP3000！该怎么办，买还是不买？

（闪电魔法师）

PG■闪同学你好，看你挺明白的啊，说得头头是到，怎么还纠结个没完？而且还给我们写信，问这么低级的问题。

你也说了PSP都一样，系统一样，游戏一样，你又不在乎外表，那还换个啥劲啊？我都服了。我估计你也没什么钱，要不就不用当掉老PSP，直接买台3000就完了。

我不明白，别人都是2000和3000，你有什么好自卑的……明明玩老主机才“专业”啊。掌机不是手机，在大街上玩1000和3000在外人看来根本没区别，没有炫耀的资本。好好玩你的1000吧，我感觉你换了也会后悔。

今天终于买到PG了，激动。书拿到收了，阅读率不足15%，对任社的新机期待中。

哈哈，没想到这也能给我中奖了，看来我捡便宜了。

由于《钢炼FA》刚刚完结，偶恶补中，其他的就不多说了。

（孤高の蘿莉控）

PG■你这叫读后感么……罚你下期补上2000字，下不为例啊。

想询问一下掌机迷的邮购方式 最好可以给个联系电话。

（ba）

PG■前段时间伊妹儿里的来信87.4%是询问杂志怎么邮购的，小编一个个回也很麻烦，这期干脆做出来了。大家请看最后一页。

……

拿到贵刊的第一时间，便发现了本人画的恶搞图，没想到瞎画也能上杂志，让我很开心，但是对自己的作品不是非常满意，今天又寄了两张，比那张强百倍，希望也能登上贵刊的大门。一张是恶搞漫画我们的“快男”著姐，虽然有一点儿另类，但唱歌very good，我顶，我顶，我顶顶顶（没完没了）。第二张是贵刊另一位小编老Lin（不好意思，多写了一个N），小编形象有个性，不错哦！有一点儿无名的feel。本人无敌美少男，我送您一双慧眼，希望能看清广大读者的心声。说白了多送大家一些礼品了啦！不知道本人能得到什么呢？画了画，画什么都OK吗？就像老掌机迷一样吗？

2010年期待的好游戏还真多呀！有《战神》《如龙》《索尼克》《口袋》，还有N3DS。我，我就怕没时间哎！请问大哥一个问题，（小编）“口袋”的起名是要让读者的口袋变得没有人民币，才这样起名的吗？谢谢！

说到最后，希望贵刊恢复边角栏，这样就能让贵刊的读者增加了，说白了谁没有XX（自己想）心呢！加油！

（北京，房宽京）

PG■其实还是恶搞的有意思，你这次寄来的几张画虽然精致了很多，但都不如上期有味道。有人说“艺术就是爆炸”，说白了就是“艺术就是瞎折腾”，“艺术就是真性情”，只有玩儿个性才能有出路啊。“老Lin”不是小编，他是传说中的元老会的Last Ranker。啥个性啊……本来就是没头像。以前我刚来的时候没头像还用过问号呢……你这次的画我想上“米高积逊”那张。哦，对了，还得问你，你这画得是“米高积逊”吧……经过小编的传阅，大家认为上那张可能会引起不良后果，还是上著姐保险。



如果你有NDS，强烈推荐你玩《绘画教室DS》，用这个游戏瞎画相当不错，这期有本作的点评，你可以看一下。小编正打算举办一期绘画活动，作为“养成计划”的一部分。你可以关注一下。投画稿肯定得意思一下，看到这期后和我们联系吧，送你个礼品聊表心意。

口袋的名字让口袋来解释吧。口袋：呃……你可以认为口袋是希望大家口袋里都装满人民币（然后来买杂志）。其实事实是这样的，口袋刚来时不是想叫这个名字，当美编给她设计形象时问她需要什么样的形象，她说要沉鱼落雁、闭月羞花、八面玲珑、聪明狡黠的美女，发型要优雅可人的歌特大卷，胸部要D杯以上……听得美编是内牛满面啊，最后没办法，干脆给她头上套个纸口袋，众读者自己脑补发挥去吧。

边角栏的问题上期某人也说了，应该马上就要增加了。稍等。

由于很久都没买到掌机迷，所以一直有个问题，就是掌机迷的原班人马都去哪儿了？翔武、猴子他们难道是去电软了？

……

就这两本新版的掌机迷而言，我还是相当喜欢的，甚至可以说爱不释手。新的排版和制作让人很感动，特别是后面一些当红网络信息，总是看得我开怀大笑。于是我带到班上和大家一起Happy，我觉得缓解了咱高考滴压力~

……

（安徽，阮元）

PG■阮同学的这封信是3月31日写的，不知道被谁私藏了，最近才翻出来……你考得不错吧，趁着暑假这段时间狂玩吧。如果你买了上期杂志，应该看到翔武和猴子的文章和他俩的动态。另外，你的这封信当时是写给弥可的，你让她给高三学生举办happy联欢。正好她这期过来乱入，虽然当时她没看到此信，这次看到应该很感动吧。

掌机迷养成计划——弥可约稿

炮炮：想给新迷投稿，但苦于题材限制的朋友们，给你介绍一个新渠道——弥可所在的新浪游戏频道。经本人尝试，只要题材新颖原创，一篇小稿子就可以获得巨额劳务，走过路过千万不要错过！常听人说“网上赚钱，真实有效”，对此表示怀疑的朋友们，请关注本信息。发财致富的大门，正在向你打开！

说句正经的，大家别忘了给新迷投稿，软硬件、专题、攻略、画稿都可以。最好先和小编联系一下（邮箱pgmagazine@yeah.net），你的参与是新迷前进的动力。

下面欢迎弥可上台！

各位掌机迷的读者朋友们，你们好。我是你们的老朋友弥可。离开掌机迷有一段时间了，我很想念大家，应剑纹的邀约，今天“回娘家”来和大家聊聊，我感到很高兴。

大家都知道的，离开掌机迷以后我来到了新浪游戏频道，作为网站媒体，这里的环境和工作方法与杂志有着非常大的差异。前几天剑纹问我要照片和文字的时候，我竟然理所当然地认为什么时候给都可以，全然忘记了纸媒是需要有截稿时间的。

不过，那些在杂志工作时快乐感受、在编辑部的美好时光，还有我的读者朋友，是我永远不会忘记的最珍贵的记忆。

在新浪的工作是很忙碌的，包括这段文字，都是我利用加班时的休息时间偷偷写出来的呢，不过能够以自己喜欢的游戏事业作为职业，并且如此充实，也是我的幸运所在。

大家最近还好吗？期末考试成绩如何？暑假有什么快乐的活动吗？中考、高考的同学是否考到了满意的学校？已经工作的朋友还顺利吗？弥可在5月末的时候不小心崴到了脚，到现在还不能快走，很多事情都被耽误了，休息日也不能痛快地出去玩，真是惨痛的经历呀……大家可一定要注意身体健康和安全，没有这些就什么都没有的，弥可这次可是深有体会。

提到掌机迷，大概是因为和编辑部众关系都很好的缘故，也大概是怀念这里的美好时光，或者是放不下热情的读者，甚至也许就是没有任何原因，弥可始终把自己当作这里的一员，并且躲在某个角落时刻关注着杂志的发展和动向，有时候还会回去见见大家，聊聊天，顺便让某人帮我发个快递（笑）。掌机迷是一本非常真诚、非常努力的杂志，它倾注了小编们太多的心血，了解众多内幕的弥可对此最有发言权了，所以还请大家继续支持它、帮助它，让我们一起看着它越来越精彩，好吗？

关于弥可的新工作，可以告诉大家我还是游戏编辑，只是不用再写游戏攻略和感想，而是主要做一些关于游戏的新闻咨询和小专题类的文章，并且包含了网络游戏和PC游戏的方面。在这里，弥可也想趁机发布一下自己招聘兼职的消息，如下：

1，新浪游戏频道现招聘游戏兼职写手（撰稿人），工作内容主要为创作有关游戏（包括网游和PC游戏）的原创文章，以网络的方式传输给我即可。

2，文章的内容可以是类似专题策划类的稿件，也可以针对某一游戏或时间进行议论，不需要攻略、小说和个人感想经历类文章。具体可参考以下地址中的文章：http://roll.games.sina.com.cn/news_list/default/mtzs/qzbs/index.shtml（有点长，大家可能要自己手动输入到地址栏中了，很抱歉。）

3，要求文章必须是完全原创的作品，而且必须是新浪游戏首发，并需要作者本人配一些与文章内容相关的图片打包一并发给我（不要加在文档中），字数不作硬性要求，大约几百到两、三千字即可，署名可以是真名，也可以是笔名。

4，劳务费为每篇60-120元（与杂志的“千字××元”不同。档次视当篇文章质量而定。），大约每月结算一次，需要作者提供一个银行卡号及相应开户名。

5.联系方式：发邮件到meekolovegame@sina.com，注明“应聘兼职”，附上个人基本信息和联系方式，并简单说明应聘理由。

好了，大概就是这些，喜欢游戏、喜欢写东西或者想赚外快的同学就快来应聘吧。

最后，祝所有的读者朋友们开心快乐，一切顺利！弥可虽然换了工作，但一直都没有真正离开过哦，我下次还会回来的，大家再会啦~！



Editor's Voice

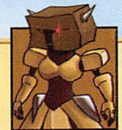
~小编之页~

硬核

暑假了，学生朋友们开心了，活动一定很丰富吧。（老师们有带薪假期，估计也很高兴。我几位当老师的朋友都张罗着出门旅游，可惜人都不来帝都。）大家暑假每天的主题都是什么呢？对已经好几年没学上的我来说，主题是热！首先是单纯的高温，那几天北京40多度的天，全国很多地方估计都超过了40度。有意思的是天气预报永远是39度，跟商店卖东西定价一样，玩心理。不知道让人民群众误以为气温只有39度有什么好处，好像说气温太高学校是应该停课放假的。这几天北京又是桑拿天，走在室外浑身哪都难受。还好我们只是坐办公室的，空调电扇吹着，热不坏。想想那些在室外工作的人们，特别是干体力活的（有些工作是越热越好做，比如修路铺沥青），祝他们身体健康吧。

这个季节在南方也是发大水的季节，今年好像还挺严重。我老家虽然在城区，小时候也发过水，当时湘江决堤，我家又在湘江边上，水刚刚好淹到门口的马路。我们出门可以走路，再往西一点的人家就只能坐船了，那时还挺羡慕人家有船坐。当时那种情况很多学生都无法出门，学校被迫停课了，之后一直没有这样的好事。高二那年江堤没决，但是某中学的池塘内涝，哗哗的都淹了。我们中学仅一墙之隔，也很危险。但是学校坚决不停课，同学们都“被坚强”了一把。现在想想学校就是为了升学率，学生安全什么的想想问题不大（就算墙倒了淹水了也是死水，冲不走人），自然不会停课了。其实我们学校不停课还有一个更重要的原因，就是旁边已经淹了的中学高二高三照样上课，咱们学校当然不能输。学生也是危险的职业呀！

口袋



6月份刚去世博会的南非馆玩过，7月份突然就世界杯决赛了，还真是前脚后脚啊。当时周围的朋友们每天都在看球，搞得人人黑眼圈——不过我却是从来不看球的，对那个兴趣不是很大。可突然有一天，某玩家阿米在QQ上找到了我：“口袋姐，你知道下一场比赛谁能赢吗？”我愣了一下：“什么比赛？”阿米：“世界杯决赛啊。”口袋：“世界杯关我什么事……”阿米：“阿姐你就别谦虚了，你在我QQ好友上猜球排行第二呢！”口袋：“……”其实我完全不是故意的，因为QQ牧场里有个活动是猜球赢牧草和动物的，因为输了又不会有什么损失，所以干脆每次都猜……貌似是一共猜了29场，中了19场，所以陆续有人开始问我决赛的比分，这个真不知道啊，我是小编口袋，我不是章鱼保罗……也就是说，走狗屎运？（泪目）说起7月底8月初，貌似又到CJ了，去年排队真是太壮观了，口袋决定，今年如果没有人请客走专用通道，是坚决不去了的，嗯。

上个月的汉化任务十分繁重，除了心跳GS3这个重头戏之外，还有BSLOG需要收尾，另外就是低调开坑的双子村，还有人想开华之一族，再加上9月份预定的维他命X……搞得口袋这个月的稿子任务差点没完成，这不，今天交稿之后的一段时间就要全力拼翻译了，争取早完成早升天，阿弥陀佛——呃，说起这个，上次的GT感觉不是十分好玩，因为这种一次性的游戏（几乎不会有玩二周目的冲动）如果剧情和操作不够完美，是很难抓住玩家的……不过口袋在意的是里面的人名，的确是很有逆转风范啊，什么轮回啊，死啊，黄泉啊，都叫这名字，太不吉利了，所以才会多灾多难的。人取个好名字不容易啊……像我名字就不咋样，好难听哦……不过好歹有剑纹给我垫底，也算是瞑目了吧，他名字才真是一个杯具啊囧

剑纹

前些天看到一个新闻，给日本某动漫杂志投稿的作者消失不见，人不知道去了哪里。这个动漫杂志肯定慌了，连载的稿子怎么办？可通过正常手段又联系不到作者的人。于是动漫杂志在自己的杂志上发出了寻作者启事，自己找自己的作者。

这个新闻看得我花枝招展，觉得日本的纸刊同仁真是很有才。于是告诉各位新迷的小编，如果哪天你们找不到我，可以在杂志上发信息，我一定能看到。最近买了几本书，等我把这段文字写完后就可以看了。

这期做得很累，主要是天热，我又年老色衰，体力就有点不支了，每次睡醒了都在想什么时候可以睡觉。真羡慕色徐等年轻人，忙了一整天，晚上回家还能围着小区跑5000米。在这里表扬一下。

平射炮



最近我在折腾网站和博客这一块，新博客算是建好了，系统还要完善，内容也要增加。

其实很想建个论坛，方便大家交流。不过麻烦啊，各种事情。等以后有精力再说吧。

马上又要有游戏展了，不过这天气相当考验人啊。

有什么事回来再说吧。这段时间应该会有一些变化。

我国网民4.2亿，手机网民2.77亿

7月中旬CNNIC报道说，截至2010年6月底，我国网民规模达到4.2亿人，手机网民也已达2.77亿人。

其中手机网民增长迅速，甚至有4914万网民只用手机上网，达到网民总数的11.7%。



设备方面，台式电脑居上网设备之首，手机上网攀升至第二，笔记本电脑第三。年龄结构上，30岁以上的网民比例有所上升。而学历结构有所下降，初中和小学以下学历的网民增速超过整体网民。网络应用方面，网上支付、网络购物等商务应用增加迅速；社交网站、搜索引擎用户增长也较快。CNNIC报告中列举了大量百分比数据，总结了我国网民互联网应用呈“商务化程度迅速提高、娱乐化倾向继续保持、沟通和信息工具价值加深”之势。对此报告，有网友表示99.99%是P民不是网民；而据某网站的调查显示，认为此报告不可信的高达67.687%。

4000万绿坝娘被推倒？开发商否认

最近销声匿迹了数月之久的绿坝终于有动静了。有报道称，绿坝北京部门表示“绿坝•花季护航软件”北京项目组因经费问题已经关张遣散，北京大正原办公地址作废，有些员工表示已经辞职等等。对此有媒体采访了绿坝开发商之一的大正公司，总经理陈某却表示他们只是更换了办公地址，没倒闭，但不方便记者参观新址。之所以搬家，是因为绿坝每年运营维护费用高达700万元，在没有外来经费的情况下，绿坝的公司大正免费运营、维护了该软件一年的时间，为了节省费用进行办公地点调整。



之前有传言说美国某公司起诉了绿坝盗用其技术，侵犯其知识产权，因此工信部取消了该软件的续约。对此，陈某表示这跟大正没关系，绿坝是另一开发商郑州金惠公司负责开发的，自己不清楚此事。

对此有P民膜拜到“绿坝娘不愧为贵族之后，维护费用都这么贵。”对于工信部取消绿坝续约的解决方法，有网友支招说可以再买个蓝坝。

Icann组织批准xxx域名



Icann，the Internet Corporation for Assigned Names and Numbers（联网名称与数字地址分配机构）6月25日在比利时首都布鲁塞尔通过了顶级域名“.xxx”的审核。

.xxx域名被用于Porn网站，所以一直饱受争议。事实上早在2005年Icann就曾同意开启.xxx域名，但遭到了政治方面保守组织的强烈抗议而取消。今年2月美国一群律师谴责Icann，称其拒绝.xxx域名是违反规则的行为。针对Icann的批准，反对者们认为.xxx将成为互联网的红灯区。而支持.xxx域名的ICM注册公司称，使用.xxx能有效过滤Porn内容，由于这一域名非常容易识别，想消费或者想过滤Porn内容的人都可以有效通过此域名实现。

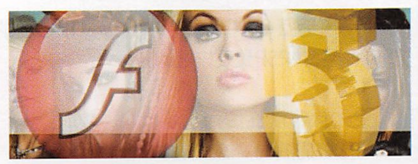
Icann表示，计划在2011年初放出第一个.xxx域名。目前超过11万的域名是为.xxx预留的。小编相信到时候ooo.xxx，xxx.xxx，ccav.xxx等网站必将百花争鸣。

新网购方式的火爆兴起

如果说到网络购物你回答“淘宝”或者“秒杀”，那么你就OUT了。如今最火的是“团购”。今年团购网快速激增，而最近搜狐、腾讯、新浪等国内多家大型网站纷纷推出团购商城（频道），占领这个热门的网购方式。当然，国内网站几乎都沿袭了美国groupon.com网站的销售方式。在有限的时间内，比如24小时，推出一个只有原价两折至五折的商品，通过“名额有限抢完为止”和“每天团购都不同”的特色，吸引网民消费。

据说目前团购网站超过400家，比如美团网、拉手网、找折网、爱帮团、Yoka优享网、喜团、窝窝团、团宝、糯米网等等。这些网站取得了一定的成绩，不过随着大网站的加入，“小网站铺路大网站碾过”之后，能坚持下来的可能就没这么多了。

HTML5是未来，Porn行业或将放弃Flash技术



俗话说得好，“墙倒万人推，破鼓万人锤”，Flash如今似乎就面临着这个问题。之前苹果公司表示放弃Flash之后，微软表示静观其变。当然对有些公司来说，Flash的利益还在，比如Nvidia认为Flash还有很大的商机；谷歌和Adobe关系不错，虽然表示支持Flash，但更热衷于推广HTML5；YouTube也是如此，表示支持Flash，但HTML5播放器已经测试了一段时间。如今，Flash生死问题似乎不是Adobe能左右的，而是看自己阵营的支持者是否强大。

那些打算放弃Flash的公司，一般把问题指向Flash存在大量bug，而且硬件要求高这些问题。6月底美国成人电影巨头Digital Playground（DP）宣布，他们将支持HTML5，只等技术成熟。DP公司创始人兼导演Ali Joone表示，“HTML5是未来的趋势”，“HTML5在移动设备上运行的非常好。而Flash让一切东西变慢，并且是电池杀手。有了HTML5，我们没有必要再用Flash。”

随着DP公司的表态，业内普遍认为苹果公司多了一个意外的同盟，而成人电影在特定领域中比苹果更具影响力，也更能影响互联网的发展。

人们对谷歌的信赖度已超过传统媒体?

Zogby市场研究公司发布了一项结果，被调查者中超过一半的人完全相信来自谷歌、苹果和微软这三大网站得到的信息；只有13%的人相信非死不可，8%相信推特。而对于传统媒体（电视广播报刊杂志等），只有8%的成年人和6%的年轻人表示信赖。

有专业人士称，Zogby的这项调查存在问题，其实谷歌搜出来的都是传统媒体新闻，而非死不可和推特才是非传统媒体。这项调查只能表示人们更加依赖谷歌等网络媒体，而不是信赖。联想到天朝媒体的可信度，有P民表示能接近100%，前提是反过来理解。



关注一条致富信息：租朋友业务

据说国内有类似的行业，但不正规化……不过咱们这里说的“租朋友业务”可不是色情行业。一家名叫Rentafriend.com的网站在北美和加拿大展开了这项特色服务。你可以在网站上通过搜索邮政编码的方式找到当地的朋友，可以免费查看这些人的照片、个人信息等内容。如果找到了合适的朋友想联系他/她，就需要付费成为高级会员了。联系好当地的朋友，大家定好活动事项，一起出去玩、看电影、吃饭，趴踢狂欢，或者学一些新技能、参观一个陌生的小镇，“彻底和寂寞告别”。

此网站刚刚诞生7个月就取得了不错的成绩，目前付费注册会员超过2000人，每人每月支付24.95美元。希望天朝也能出现类似的行业，小编硬核表示到时候就不用上班了，在家等着被租用即可。



嘭啪咔嘭～恭喜你！——嗯，这句是双子村后遗症，那个脱线女山神的口头禅，口袋一不小心就染上了，因为觉得很有喜感。其实是想公布一下上期日本语教室的三个人名，相信9成以上的玩家都能猜对吧，甲 （□□□□）=硬核， （□□□□）=剑纹，躯体（□□□）=口袋……所以恭喜你，答对了！奖品是由主编大人提供的香吻一个，请大家注意查收

第三课

上节课我们学习过人称代词，这节课我们继续来学习两种代词，另外还要学习连体词。

指示代词就是指示事物的代词，而场所代词则是指示场所的代词，另外连体词是连接体言的词。大家还记得体言和用言吗？体言就是名词、代词和数量词，而用言是形容词、形容动词和动词。

好了，概念就到此为止，下面我们来看看实际应用吧。

	指示代词	连体词	场所代词
近称	これ：这	この：这个	ここ：这里
中称	それ：那	その：那个	そこ：那里
远称	あれ：那	あの：那个	あそこ：那里
不定称	どれ：哪	どの：哪个	どこ：哪里

これはポケット姉ちゃんのＤＳです。／このＤＳはポケット姉ちゃんのです。

A拿着DS，对旁边的B说：这是口袋姐的DS。／这台DS是口袋姐的。

それは剣紋兄ちゃんのｉＰｏｄですか。／そのｉＰｏｄは剣紋兄ちゃんのですか。

B拿着iPod，A对B说：那是剑纹兄的iPod吗？／那台iPod是剑纹兄的吗？

あれは硬核君のＰＳＰです。／あのＰＳＰは硬核君のです。

A和B远望C，C拿着PSP：那是硬核君的PSP。／那台PSP是硬核君的。

ここは事務所です。

A指着周围说：这里是办公室。

そこはトイレです。

A指着旁边说：那里是厕所。

あそこはバス停です。

A指着马路对面说：那里是公交车站。

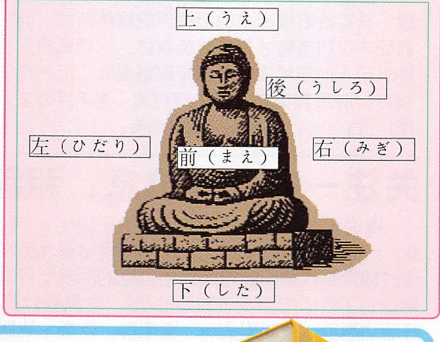
君の家はどこだっけ。

A说：你家在哪里来着？

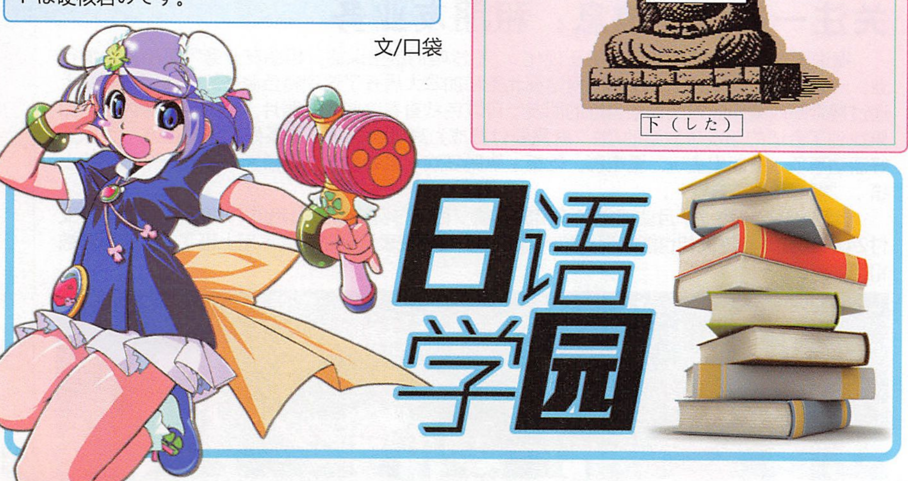
看出名堂了吗？也就是说，代词可以直接当体言使用，而连体词必须后面加一个体言才能用在句中。你坚决不能说出「このはあなたのＤＳですか」这种话，否则就会让人笑掉大牙。

很好，既然知道了指示代词、场所代词和连体词，那么我们就来学几个方位词吧。

隣（となり）：旁边。中（なか）：里面。外（そと）：外面。



文/口袋



现在我们已经学会一些句型了，就来个情景对话怎么样？模仿办公室里的状况：

皆さん、お早う~今日も暑いですね。私はポケットですが、ポケット姉ちゃんと言えば嬉しいよ。ここは私たちの事務所です。中には何がありますかって、知って欲しいのか？先ずは剣紋さんの机です。それは、ドアの左にあります。上には変な物沢山がありますが、他には色々なゲームや、CDがあります。隣は硬核君の机、コンピュータの上に白い猫が住んでいます。あそこ、人の目につかないところが、私の机があります…あ、どんな机ですか？これは秘密だよ！ひ・み・つ！

下面是这段简单的对话中所应用到的单词：

お早う（おはよう）：早上好。敬语是「お早うございます」，也经常有男生会说「おす」来代替，其实「おす」另有其意的，但架不住日本人乱用啊，就像鲁迅说过的，世界上本没有路，走的人多了，便成了路囧

今日（きょう）：今天，昨天是「昨日（きのう）」，明天是「明日（あす、あした）」。

暑い（あつい）：（指气温）热，指物体温度热的词是「熱い」，指物品很厚则是「厚い」，三个词发音都一样，不要混淆哦。

言う（いう）：说，句中用了假定形，今后动词活用形时会具体说明的。另外「話す（はなす）」也是说话的意思。

嬉しい（うれしい）：高兴，和「楽しい（たのしい）」的意思相似。

知る（しる）：知道，句中用了连用2形，今后讲动词活用形时会具体说明的。

欲しい（ほしい）：想要，相当于英语中want to do sth.的意思。

先ず（まず）：首先，副词。

机（つくえ）：桌子，而书桌是デスク（desk）。

ドア：门，外来语，原词是door。

变（へん）：奇怪的意思，如果是变态的话，就是「変態（へんたい）」。这个词的读音如果反过来就是「大変（たいへん）」，非常、很……的意思。

物（もの）：东西，物品。当然，如果说人也可以用「者（もの）」，发音虽然一样，但含义和写法也不同。

沢山（たくさん）：很多的意思。

他（ほか）：其它，也可以写成「その他」的形式。

色々（いろいろ）：各式各样的，像这样的连词还有很多，例如「様々（さまざま）」、「人々（ひとびと）」等等。

パソコン：个人电脑，这是个和制词，原词是personal computer。

白い（くろい）：白色的。

猫（ねこ）：猫。

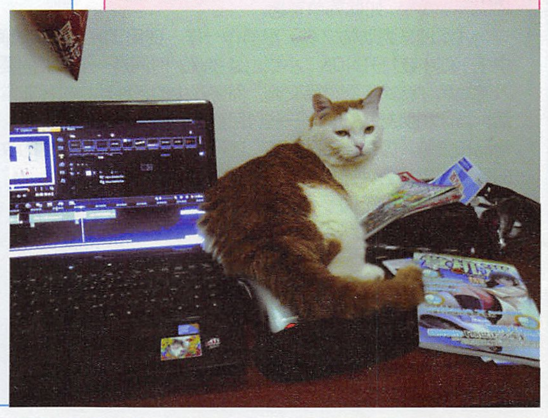
目（め）：眼睛，如果说是遭殃时，用「酷い（ひどい）目にあう」。

着く（つく）：到达、抵达。

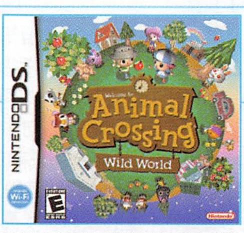
秘密（ひみつ）：秘密，机密是「機密（きみつ）」。

怎么样？参考单词能看懂吗？以下是这段话的含义：

大家早上好~今天也很热呢。我是口袋，不过还是希望大家叫我口袋姐。这里是我们的办公室，你们很想知道里面有什么吧？首先是剑纹的桌子，就在门左边。上面堆了好多乱七八糟的东西，还有游戏啊，CD什么的。旁边是硬核的桌子，他的电脑上面住了一只白颜色的猫。那边不起眼的角落里是我的桌子……啊，想知道是什么样的桌子么？这是个秘密哦，秘密！



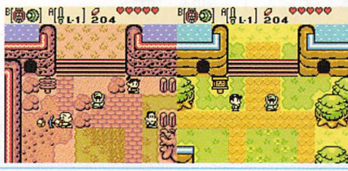
13> 塞尔达传说 时空之章/大地之章
The Legend of Zelda: Oracle of Ages/Seasons



GBC
■2001.5.14
■Nintendo
■ARPG
■1人

《塞尔达传说》所创造的传说一直在持续，这一次任天堂找来了CAPCOM旗下的Flagship公司制作，这也是他们首次将《塞尔达》系列的正统作品外包给其他公司制作。CAPCOM也不负重望，续写了这一传说，并且采用新鲜的双版本做法，同时发售《时空之章》和《大地之章》。两者是有着不同内容的独立游戏，但也可以通过密码或者联机线来互动，只有两个版本都玩过之后才能看到真正的结局。有意思的是游戏虽然是GBC版本，却也为当时刚发售不久的GBA做了优化。将卡带插到GBA上，画面的色彩会有更出色的表现，而且还会有隐藏商店出现。

多版本的做法是在游戏开发最初阶段就确定的，当时的计划是推出三个版本，后来因为太过复杂不得不减少为两个。操作和之前的《梦见岛》类似，俯瞰视角，玩家控制林克使用剑和盾以及其他各种道具来消灭敌人、解决谜题。在《时空之章》中的各种谜题主要围绕“时间”来展开，你可以在过去和现在之间穿梭；而《大地之章》主要是通过改变“季节”来解谜。在战斗上两作差不多，有着很多相同的道具，某个版本中独有的道具你也能在另一个版本中找到对应的道具。另外两个版本都可以将林克的剑卸下，这样A、B两键就都可以装备其他道具了。



即使不是任天堂亲自开发的，玩家们对这两个版本的《塞尔达》的评价仍非常高。不少人认为这两部游戏是GBC上最好的游戏。两个版本的销量都在400万以上，总计超过了800万，的确对得起《塞尔达》的名头。

14> 欢迎来到动物之森
Animal Crossing: Wild World

NDS
■2005.12.5
■Nintendo
■SLG
■1人

你的角色，你的小镇，你的生活……《动物之森》系列是个常规的生活模拟游戏，从2001年在N64上推出后就非常受欢迎。几年以后，NDS方便的联机功能让这款游戏的乐趣进一步提升，超过千万的销量是玩家对NDS版《欢迎来到动物之森》的肯定。人们发现原来游戏中的虚拟生活也可以如此简单有趣。

《欢迎来到动物之森》跟前作一样，使用了完全真实时间制。你中午打开NDS，那么小镇也是中午；你半夜打开NDS，小镇也是夜晚。时间是一个重要的要素，比如半夜里的小镇居民在睡觉，进入游戏后你就找不到村民交流。而游戏中的各种动物村民非常有意思，他们有自己的性格，自己的生活。当你和朋友联机时，一些村民甚至会搬到朋友的村子里。玩家可以种花种水果，可以设计或购买物品和服装、剪个性头发等等，还可以在博物馆里查看你的收集品，到天文馆观察星象，甚至创造新的星座。收集各种道具也是本作的主要乐趣，简单有趣。根据时间和季节的不同，会收集到不同的东西，而游戏并不会给你多少时间限制，甚至没有结局，你可以一直玩下去。



加上了NDS的无线联机和Wi-Fi支持，与真人朋友的交流变得更加方便了。邀请朋友来你的村子做客是多么有趣的事情。朋友之间可以交换水果来种植，不过你也得小心他们来“破坏”你的村子。当然你可以砍光他们的树林，也可以偷走他们的作物……或许网上的“偷菜”游戏就是从《动物之森》里来的灵感？

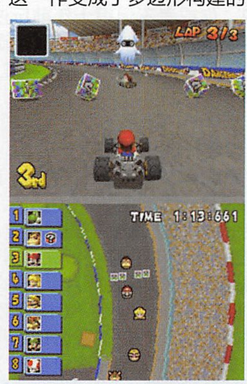
15> 马里奥赛车DS Mario Kart DS



NDS
■2005.11.14
■Nintendo
■RAC
■1-8人

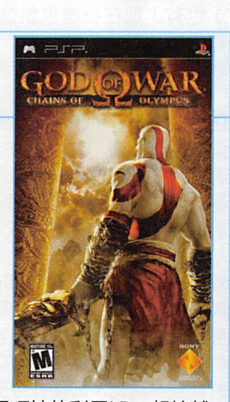
GBA上的《马里奥赛车》将这个最受欢迎的卡丁车竞速类游戏首次带到了掌机上，而NDS版的《马里奥赛车DS》则是一次大爆发，借着NDS主机的普及，更多的人认识到了这个系列的乐趣。游戏的总销量在1800万以上，这也是这个系列首次突破千万销量。

《马里奥赛车DS》在画面上比GBA进了一步，因为机能的进化，这一作变成了多边形构建的真3D画面。另外双屏的应用也很方便，上屏显示主要的游戏画面，而下屏则显示完整赛道鸟瞰图以及车手排名情况，还可以切换成近景，详细的显示包括道具位置，对手攻击等各种情况。这些在SFC上的系列第一作时还只能靠上下分屏来解决。游戏有32条赛道，包括16条全新的赛道和16条从之前作品中精选来的。另外作为隐藏的镜像模式，能让所有的赛道左右反转，这也许不会让你有太多的新鲜感，但对于想要挑战时间的玩家来说，这绝对是一项全新的挑战。



NDS版还有另一个方便的地方就是无线联机功能，这对于多人游戏才有乐趣的《马里奥赛车》系列来说又是一个巨大的便利。没有了联机线的约束，即使是8人对战也很容易进行，再加上对Wi-Fi网络的支持，实现了和全世界玩家对战的终极玩法。而且游戏还专门为其他的联机模式制作了专门的对战关卡，在这里比的不是速度，而是更加细致的驾驶技术。

16> 战神 奥林匹斯之链 God of War: Chains of Olympus



PSP
■2008.3.4
■SCE
■ACT
■1人

当《战神》在欧美动作游戏中树立了新的典范之后，两部作品在PS2上都有着很好的表现。因为是SCE的游戏，人们理所当然的希望在PSP上也能玩到《战神》。SCE也很给面子，他们不是简单的移植了一个《战神》，或者像很多多平台游戏那样，随意的弄个PSP版本糊弄人。他们找来颇具实力的Ready at Dawn公司开发了PSP版，并在家用机原版的制作小组Santa Monica的协助下，将PSP版的《战神 奥林匹斯之链》当做一款前传性质的游戏推出。

《战神 奥林匹斯之链》很好的保留了家用机版一切受欢迎的要素。玩法上，3种武器配合3种魔法技能，打起来十分爽快。更令人称赞的是，虽然PSP比PS2手柄少了几个按键，也没有右摇杆，但各种操作仍然很好的保留了下来。家用机上用右摇杆控制的翻滚躲避，Ready at Dawn小组巧妙的利用LR一起按然后再拨动左摇杆的方式来实现，习惯了之后很难发现之间的区别。有了爽快的打斗，大气的场景和音乐也是《战神》不可缺少的内容。游戏中你将穿梭于希腊的城市和神殿，与神话中的敌人以及巨大的BOSS战斗。游戏依旧采用了QTE系统，通过输入一些简单的指令，就能打出强大的终结招式。特别是对战BOSS时，QTE的华丽场面必然让玩家热血沸腾。



PSP的第一部《战神》是成功的，游戏在第一个月就卖出了34万份，而至今的销量早已突破百万。纵观各大媒体和咱们普通玩家给出的好评，都让这款游戏成为PSP上的领头羊。

由信和到屋邨（完）

——香港地下游戏史

之前的两篇都是物品，但有物品如果没地方买卖也没用，而且回忆中的地方往往才是最容易记得的。你或者不记得十年前玩过什么游戏，但会记得十年前去买游戏的商场，所以这次谈的就是在八九十年代一票玩家常去的地方，以及其中的一大堆都市传说。

豪装打机——信和

如果阁下未满二十岁的话，对信和的最早记忆可能只是一大堆色情VCD店铺、一大群不良份子以及一些肯定被警察拉走的道友占领。空气之差向内走上十五分钟就有可能缺氧倒下，好一点就是第一层还有一些卖明星照片以及地下唱片的店。

但在八九十年代，信和却有大量的游戏店，而且种类很多，有些是卖计算机游戏磁盘（笔者最初的计算机游戏就是在这里买的），也有租游戏带的店，甚至连租机店（即第一部份谈到那种打机的店）也有！现在很难想象信和这种黄金地段竟然会有店铺搞租机玩的生意。不过既然是旺角兼信和地带，当然不会像屋邨那种给你一张“七武器之首”，连冷气可能都没有的情况下玩游戏吧！但这家店也够豪华，椅子竟然是大班椅！在一家装修得很漂亮的店里玩，和那些在士多（store，小店。编者注）一角玩游戏完全是两个世界。而且更豪华是这家店可能是全香港唯一有Neo Geo卡带可以玩的店！想想当时数千元一部的Neo Geo卡带机，再加上数千元的卡带，但游戏却只有SNK的游戏，别说是卡带年代，即使是CD年代会真的那么疯狂买一台Neo Geo机回家的人也很少，更别说那些大如字典的卡带了。当然，这么豪华也是有代价的，这家店真的贵得可以，没记错的话那里一小时就要一百元！即便在今天也是一个天价，更别提是十多年前了。另外这家店也是极少数有PC-E CD-ROM游戏出租的店。当然，这也和该店有押金制度有关，收了押金就不怕玩家带碟潜逃了。

说到PC-E CD-RROM，这部家用游戏史上第一部光盘游戏机，其实除了一些史书上记载的数据外，还是有满多的花边新闻的。首先是当年的CD-ROM是一倍速，也就十分地慢，万一有什么震动就会因为读不了碟，数据来不及传送而死机。因此假如玩家动作大一些的话，就会出现拉动主机而死机的情况发生，甚至因此得赔钱给店家呢！此外当时CD-ROM游戏第一次采用PCM音源，可以将游戏放到一般CD机上播放音效（当然要跳过前几条数据track，不然播出来的怪声可能会弄坏音响）。因此也有人将光盘的音源录出来变成配乐来听（对，这是笔者当年听伊苏国音乐的做法）。

神秘的MSX——黄金

说黄金商场是香港计算机产品和游戏商场的始祖，相信没有人会反对。事实上最早有组织性的大型计算机游戏中心的确是以黄金为始，也以黄金为主，虽然不像日本的秋叶原般有那么多古灵精怪的产品，但已经相当丰富，一般人想买计算机影音产品的话，即使黄金高登没有，去鸭寮街也一定可以找齐，而且还有各种延伸产品，总有一件适合你。

回忆的话，肯定是高登商场的某一家计算机店了。那家店和其他计算机游戏店不同的地方是放了一大堆MSX游戏给人看！这家店和信和的另一家店都喜欢将一堆MSX、68000这类日系计算机游戏放出来。那时别说是日系计算机，单是花得起钱买计算机来玩游戏就已经很神了，更别提买一部日语的计算机。加上这两部机器在早年已经有大量的清凉游戏，甚至是最古早的色情游戏，所以对于那时仍是小鬼的笔者和其他同是在黄金混的小鬼而言是十分刺激的，而且更有一堆动画游戏，如福星小子、相聚一刻甚至是银英传，使当时动画游戏仍不多的红白机玩家每一次经过店前都忍不住流口水。可是直到今天，笔者仍百思不得其解：在那个年代会有几个人买MSX游戏？而且那些游戏不管怎样看都不像是拿来卖的，但租又有几个人租？想来想去只能说是店老板将自已的珍藏拿出来放在显眼处“晒命”，炫耀一下自已的珍品，这比放在家里供着好多了吧？

另外黄金也是当时少数有较冷门游戏进货的地方，好像DQ4要价420，《信长野望2》卖720，DQ5天价1200，也只有黄金才有得卖，其他地区商场跟本不可能进这类绝对没有人买得起的游戏，所以也养成一堆家住九龙的小鬼每周去黄金一游，看看有没有什么新游戏。在没有任何香港游戏周刊也没有网络的年代，用大脑是唯一收集情报的方法，所以谁说御宅族就是Neets？八十年代的宅可是用脑走遍港九呢！

贱人馆传说——好景

比起来，好景其实已经算是较近年的了。很多二十以下的朋友也经历过好景的光辉年代。不过更早的年代，好景其实除了XX光盘之外还有其他店铺的，不过因为竞争实在太大，所以这些其他类型的店都先后搬到附近的地方，使得好景越来越单一化，不是游戏就是影碟。事实上在超任年代如果想抄碟还是得去好景，此外好景也是旺角区最大的游戏集中地，虽然今天只有一两间店在努力，但十多年前没有VCD的年代，除了出租录像带之外还有不少游戏的。不过由于地形很窄，所以不是所有人都会走到最里面的店里买游戏。此外也有不少店是多元化发展，像那时笔者经常抄碟的店竟然还在卖手办！而且店头放的手办还真的做得很漂亮呢！

不过比起这些，最被老一辈好景人津津乐道的倒不是这些游戏店或者手办店，而是那时很难得找到的"影带"出租店。其实出租"某方面"影带或者卖影碟的店古已有之，早年也有好几间影带店出租。当年在没有LD要捱影带的年代，能够租到某类影带就只有在这里，可以不用左闪右避地进去。关键还不是这些，而是某一间在入口附近的影带店，它的门口的一个信息板。假如有人租了东西不还的话，就会被贴在这里用很难听的话攻击。由于这个信息板，这家店被戏称为"贱人馆"，可算是八九十年代好景的其中一个传说，虽然不致和之后的"好景Rap歌阿叔"相比，但老一辈好景人一定知道。

宅界地狱——铜锣湾中心

在大场之中，铜锣湾中心是唯一在港岛的老牌场，比起现在的188历史要老得多。而且攻略更多元化，不但游戏玩家通杀，动画迷也跑不掉，漫画迷也一样有地方消费。也就是说，如果你是多方向发展御宅族的话，数层的商场保证由顶到底都有你花钱的地方，将你吃到连骨头都不剩。再加上附近的大元和三越的日本书店，让一众御宅族即使车费再贵也要每周从九龙去港岛一次。当时的路程是先去三越和大元的日本书店买日本书和漫画，然后就去铜锣湾中心败家。这里最有名的是一家影碟店，在当年LD仍然存在的时代，这里和花园街某家影碟店是少数可以租到动画LD的地方。笔者就曾经在这里一口气将一整套柠檬动画（不知道是什么的话就不要查了……）租来转录到影带呢！

不过这已经不太算是游戏部分，有机会留到动画回忆部分再谈吧！

地区最强——龙珠

以上的场所其实今天仍然健在，但九龙城的龙珠商场虽然仍在但已经没落。现在再去龙珠的话，大概不会知道八九十年代这个场所的风光了。

身处九龙城学校区的龙珠可算是东九龙的典型"地区场"。地区场的特点就是只做地区顾客，但龙珠却在同类场所之中演变成专卖游戏的商场，这也算特别。而龙珠的特色是冷门。在中古游戏仍然有市场的年代，在龙珠经常可以找到一些冷门到"竟然还有这种游戏？"的游戏，而且台湾攻略本、台湾杂志也可以轻易找到。在信息仍然不发达的八十年代末九十年代初，这些东西可是十分难得的，而冷门游戏更是一众发烧机迷的目标。

虽然只是地区场，而且交通绝对不方便（没地铁嘛！），但仍吸引各区的玩家不远千里而来，并造就了龙珠最光辉的一页。随着PS年代的开始，这个场所也渐渐没落了。虽然今天仍然有游戏店，但已不能和当年全盛年代相比了。

全场一体化——地区场生态

最后要谈的是"总有一间系左近"的地区商场。其实只要附近有学生，这类地区场就一直会有游戏店的生存空间。由于不像大商场里多家店混战，所以这类地区最多只有两三家店经营，而且不是死斗活斗的战争，而往往是互存互荣。例如某家店的游戏卖完了，就去另一家店拿货来卖，又或者没零钱的话，就去另一家店找换等等。其实这种做法很多行业都有，但像这类地区做得那么明显的却没有。一般都会等客人离开又或者偷偷地去做，而不是这么正大光明，甚至有时夸张到叫客人去另一家取货那么离谱——明明两家店的老板没有任何关系。此外这类店也有不少是兼卖游戏的，而不像大商场那样只卖游戏。

此外这类商场也同是屋邨商场，所以一般的玩具店、文具店、小食店之类的也会齐全。因此小孩子一进去可以一天都不出来，反正文具店那时会有影印漫画出售，而小食店可以买东西吃，玩具店多数都变成租机中心，甚至像"架步"般租某一个铺位作为租机区的也有，在八九十年代游戏机仍然十分贵的年代，这种租机场可能是唯一能够便宜玩游戏的地方。不过这类场也有弱点，如果是主打学生生意的学校区的话，一放假就水静鹅飞。为了解决这种困境，那些老板想出了游戏比赛的主意，像格斗游戏比赛，又或者陪育一个球队再用密码对战，也就是今天街机中心的对战大赛甚至斗剧的同类玩意！可算是为求生存的各施各法，也是租机年代其中的一个快乐回忆。

后话

其实说到这类回忆还有很多，不过一来年代实在有点远，有些已经记不清楚了。其次，有一些其实还是进行式。另外也有一些是和动漫联系在一起的，所以只能就此下住，留待下次再谈了。

文/format-channel

遇到了外星人怎么办
——遭遇外星人全攻略

在外星人传说与外星人电影的“猛烈攻击”下，你是否想过也许有一天，在下班回家的路上，一条僻静的街道上；或是去森林游玩的途中，一片林中开阔的空地上；一个飞碟突然从天而降。当你以为那只是又一次人类与自己开的玩笑的时候，飞碟打开了，几个奇异的生物带着剑拔弩张的架势走到你的面前，而且他们似乎不那么友善……

遭遇外星人？这不是什么天方夜谭。人类绝不会自负的认为自己是宇宙唯一，因此千百年来，人类与星际友人的沟通努力从未间断。那么，当你真的在遛弯的路上遭遇飞碟并与外星人邂逅的话，你有没有想过该怎办呢？也许你会成为地球上第一个与外星人接触的人类，幸运的话，你还能与之进行一次伟大星际对话，从而改写人类史。那么，如何让这次互动更加完美和有效呢，或许这个攻略对你有所帮助。

保持冷静，站着别动！突然遇到怪物般的外星朋友，你的本能反应可能是拔腿就跑，但这不是我们推荐的姿态。从容以对，保持淡定才是应有的范儿。原因有三：一是外星人既然能够主动来访，那么它们的智能应该远上人类之上，此人为刀俎，我为鱼肉之时，跑已徒劳；二是到了这时候如果你还没事，说明它们并没有马上灭了你的意思，那么坦然以对，机智应变将是你唯一的选择。因此，牢记第一条，稳住姿态，谨慎行事，表达友好，将为你打开星际互动的良好开端。

接下来如何打开交流局面？语言不通是个大麻烦，外星人也不一定会读心术。你可以先试探性的打个招呼，说几句话，让它们对人类的声音有个大致印象。如果你碰巧是《星际迷航》的资深粉丝，是时候秀一下你操练已久的克林贡语了，看看它是否有效。当然你要做好沟通无效的准备，它们可能听不懂我们的语言，也可能接收不到我们发声的频率，更有可能根本就不通过声音来交流！

如果声音交流失败，寻找别的方式，比如视觉传达。观察它们身边的东西，比如飞行器、随身装备，看看有没有色彩或者文字装饰？如果你有幸看到了闪闪信号灯或者奇特符号，那就好办了，这说明它们能够接受视觉信息。那么，拿出随身携带的纸笔，把你想说的写下来或者画下来。如果不幸的是你什么信息也没观察到，那么它们可能对这种书面的表达方式不感冒。这时你只能再试试用小石头、树枝、或者其它三维物体来碰碰运气了。不管怎么样，总有一种方式能帮助你们沟通交流，因为想必外星友人们也对这件事研究已久。

接下来该展示人类的文明啦。

克服了沟通障碍之后，接下来有一件很重要的事要做。作为可能是第一个与外星人接触并成功对话的地球人，如何用一种宇宙通行的方式展示我们人类世界近一万年来的智能成果？压力很大吧，不要紧张，数学可能会帮助你。可以假设，对于高等智能生物而言，数学逻辑可能是宇宙通识。外星人们也许不知道毕达哥拉斯是谁，但有可能知道勾股定理。那就在纸上或者拿树枝在地上画个直角三角形吧，这个符号或许能惊到它们，并初步认识到我们人类是有数学思维的。

从我们有限的思维看，客观规律总是有相通之处。因此也可以假设，外星人可能不知道爱因斯坦是谁，但它们理解相对论；它们不认识达尔文，但是对自然选择理论很熟悉；它们也使用二进制，但数字不一定就是1和0；如果想找一个大家都知道宇宙常量的话，那也许会是光的速度，但是记住，它们肯定不知道什么是“千米”和“秒”。它们也许会做数学运算，但是肯定不认识我们的数学符号，也许你得做点简单的数学运算来演示给它们看。

除此以外，展示一下我们对于宇宙的关心也很有必要。画一个简单的太阳系八大行星图，记住，地球的位置在离太阳由近至远的第三位！圈出地球的位置，要让它们明白，我们知道自己身在何方，我们是有严肃的科学观念的，并且也正在努力去了解宇宙。

总的来说，当遇到外星人，你最好重新回顾下基本的科学知识，展示一下我们区别于低等动物的思维智能，简单表达我们对自己的宇宙的认识，如果你不想让地球人显得很白痴很低能的话。最后一步我们将教您如何脱身。

最难的一关顺利通过。待飞碟里好几个小时了，也该回家吃饭了。如果你不想从此跟它

们一起去星际迷航的话，要考虑如何脱身。首先要表达你很高兴能跟外星朋友们进行一次愉快的沟通，并且你愿意传达它们带给人类的讯息。鉴于以上的良好表现，你可能成为外星人在地球的唯一代言人，所以它们可能会放你重返人类社会，机不可失，以下几点要注意：

请求外星人把飞碟降落在离你家最近的城市里。并且最好能够留下一两件外星人物品，或者能够保持联络的工具，既可以作为纪念和证明，更重要的是，给科学家们留下了珍贵的研究资料，也为我们的宇宙探索提供了莫大的支持。

你会迅速变成名人，电视、报纸、网络到处都是关于你的新闻和图片，政府和情报机构也会找上门。做好充分心理准备，在公众面前发表演讲时，请注意措辞，不要随便来一句："外星人没啥大不了的，就跟E.T.差不多。"斯皮尔伯格听了也会很郁闷。可以参照官方发言模式："我们尝试进行了沟通"、"它们很友好"、"会晤很成功"等等。从而降低了地球群众对外星来客的恐慌，便于不明真相的广大群众保持情绪稳定，并在一定程度上缓解了地球人对外星生物一贯以来的紧张态度。

试着与外星人保持联络。也许当2012来临的时候，即使你买不起诺亚方舟的船票，也还有一条路可走。

呵呵。太长了，大家没耐心看完吧，那偶来总结一下下啦：

碰到外星人怎么办？

1.别跑，跑是没用的，人家来了就比你快。

2.保持冷静，寻找和外星人交流的方式，比如：说话，画图啦。记得千万别打外星人，先不说打不打得过，说不定以后还得靠外星人发达呢，呵呵。

3.如果被外星人抓了，也记得想尽办法和外星人搞好关系，让外星人放你回家。

P.S.如果外星人要侵略地球，记得劝说哦，要学会唐僧。

文/译名

教您如何毁掉一个孩子

以下方法家长和老师可以通用，不同的是：家长毁一个，老师毁一群

首先应该做的是摧毁孩子的自尊，将孩子贬到卑微的地位上。具体方法有这样几条：

1、让孩子觉得自己什么都不行，没人赏识他。例如学习不行，长相不行，交际不行，干家务不行，马虎，粗心，让家人为他受累……总之，他没有行的地方。

2、经常拿比他"行"的人刺激他。例如这种话要时常挂在嘴边:"看人家××，从不让父母操心!"这类话最具打击力和摧毁力，是毁孩子的王牌语录。

3、父母把自己塑造成为家庭牺牲者的形象，这样会使孩子产生罪恶感。而一个有罪恶感的人往往采用自暴自弃的方法度过一生。具体方法举例如下:经常告诉孩子，自从有了他，你连电影也没看过，你为他操碎了心，都累出病来了，最好再具体说出你身上的哪种病是由于他造成的。或者说，如果不是为了照顾他，自己早就在事业上有大发展了。

4、和孩子说话时口气决不能和蔼，切不可使用商量的口吻，一定要使音量达到70分贝以上，一定要使用命令式的口吻。如果还能配合一些挖苦讽刺的汉语词组，则效果更佳。如"你真蠢""你混""没见过你这么傻的""怎么生了你这么个东西"等等。

5、孩子的一切要由你来决定，切不可给他一点儿自由，他的行踪你要密切注视。他如果有日记，一定要设法查看;他如果有信件，一定要审查。这样做能在他心里造成他不是人的感觉，造成他是一个受人操纵的木偶的感觉。一个怀疑自己不是人的人是绝不可能奋发上进的。

6、要学会迁怒的本事。单位上遇到不顺心的事，回来后要想方设法找理由给孩子泼狗血。无论什么事都归功于孩子的过错然后教训他，并制止他流眼泪。这样做可以有效地打击孩子的自尊心，增强孩子的自卑感，同样可以造成他不是人的感觉。

7、当众出孩子的丑。前6条都是在家庭里的"单练"。真正要彻底毁掉他，这第7条才是杀手锏。你一定要当着外人(或同学或亲友或邻居)损他，贬他，让他无地自容。从心理学角度讲，这样做能使一个人产生惧怕社会的心理，产生自惭形秽的念头。而一个惧怕社会和自惭形秽的人是很难立足於社会的。

您掌握了以上7条，就基本上可以毁掉自己的孩子了。当然，还得在实践中不断总结经验，做到运用自如，这样才能将你的孩子彻底毁掉，使他终身一事无成。

日本推特超微获奖小说

（推特原址就不登出来了，原因不解释。）

大奖作品

町の小さな郵便局に今週も彼女は現れた。局員たちに水曜日さんと呼ばれる彼女が今日差し出した手紙にはしかし宛名がない。「これじゃ届きませんよ」苦笑しながら顔を上げた彼の目に映ったのは、うつむき加減できゅっと口元を引き結び、真っ直ぐに彼を見つめる真摯な瞳だった。

她每周三都会来这所镇上的小邮局。邮局的人管她叫星期三小姐。今天她又如约而至……“对不起，这样写无法投递的”，拿着没有写对方姓名的信封，邮局的小伙子苦笑着抬头看了看她。只见她微微低着头、抿着嘴，双眸闪烁着热切的目光，紧紧地注视着他。

评委会特别奖作品

幼い頃の事故が元で、妹は3人の人間しか記憶できない。内訳は僕と両親。妹の16の誕生日に僕は言った。好きな人が出来たら、僕を忘れてその人を心に刻め。やだよ、と妹は笑った。翌年のある日、恋人の男と共に現れた妹は泣きそうな顔で僕に言った。「お兄ちゃん。あたし、誰？」

小时候事故的关系，妹妹只能记得三个人——父母和我。在她16岁生日那天，我对她说：“如果你有了喜欢的人，就把我忘了、将那个人记在心里吧。”“我才不会呢”，妹妹笑了。第二年的某一天，妹妹和她的男友一起找到我，她带着哭腔对我说：“哥哥，我是谁啊？”

优秀作品赏

12 月の深夜のゴミ捨て場。明日は粗大夢の日。誰もが、ボロボロになった夢を捨てにくる。今夜も、ある男が野球選手になる夢を捨てにきた。やがて一人の老人が現れた。「まだ使えそうだ」老人は大きな袋にその夢を入れた。「どの子の枕元にこの夢を置こうかの」老人はトナカイの耳元に囁いた。

一个初冬的深夜，空旷的垃圾场。明天是丢弃大型梦想的日子。每个人都会到这里来，丢弃自己伤痕累累的梦想。今夜，一个男子来到这里，与他成为棒球选手的梦想诀别。过了不一会儿，一个老人出现了，“这个看上去还能使”，老人一边将那个梦想装入大口袋，一边朝着驯鹿的耳边喃喃道，“你们说，把这个梦想放在哪个孩子的枕边呢？

親指にささくれができた。引いてみると、するする剥ける。指の付け根にたどりつき、手首も肘も剥けていく。首も顔もきれいに剥ける。とうとう全身剥いてしまうと、皮膚は人の形になった。私は急に怖くなる。肉から汗がにじみ出る。皮膚はふわりと立ちあがり、涼しい顔で歩きだす。

大拇指上有一根肉刺，不小心越剥越长，哧溜一下剥到了指根。进而一直剥离手腕、肘部、甚至到了脖子和脸。就这样一直蔓延到了全身，剥离的皮肤成了一个人的形状。我突然感到了恐惧，从肉里渗出汗滴。而皮肤则晃悠悠地站了起来，自顾自迈步走去。

仕事がねえ。飯食う金もねえ。友だちがガムをくれた。腹の足しにもならねえが、とりあえずくちゃくちゃ噛んだ。とことん味がなくなるまで噛んで、ぷっ、と吹き出したら、仏様の形をしていた。もう一度試すと、千手観音になった。そうやってガム仏師になったのよ、俺。ほんとほんと。

找不到工作。没有钱吃饭。朋友给了一片口香糖，虽然不足以果腹，但不管三七二十一嚼了起来。嚼着嚼着，一直嚼到没有一点滋味，“噗！”地吐了出来，居然成了一尊佛像。又试了一次，这次变成了千手观音。于是，我就这样成了口香糖佛像师。真的哦！

日：頭数だった合コンで一目惚れ 月：親友に頼み込んで連絡先をもらった 火：意を決して電話したが何をしゃべったか覚えてない水：彼女から掛かってきて心臓が飛び出た 木：約束のランチで親友を好きだと相談された 金：会社を休んだ 土：一生二人の親友でいることを誓った。

周日：被拉去联谊凑人数，结果对她一见钟情。周一：千方百计从朋友那里要到了她的电话。周二：下定决心打电话过去结果自己都不知道说了些什么。周三：她打电话过来了！心脏快跳出了胸腔。周四：赴约一起用午餐，但她却跟我倾诉说喜欢我的那个朋友。周五：请假。周六：发誓一辈子当这两个人的好朋友。

佳作奖

俺は美容整形医。今、少女に告白されている。「好きです。先生好みの顔にして下さい」こんな要望は初めてだ。数時間後、麻酔から覚めた少女は言った。「先生、私の顔どこも変わってません」「そうさ。俺も前から君が好きだったんだ」俺たちは抱き合った。と、少女が呟いた。「...私の胸大きくなってる」

我是整形医生。现在，女孩正向我告白。“我喜欢你，把我的脸整形成你喜欢的样子吧。”这样的要求还是头一回听到。数小时后麻醉渐渐消除，她醒了，说：“我的脸怎么什么都没变？”我回答：“没错。我从以前就喜欢你了。”我们拥抱在了一起。“啊”，她自言自语，“我的胸部变大了”。

妻がおにぎりを作ってくれた。「何が入ってるの？」「私の気持ちよ」ドキリとした。既に妻との仲は冷えきっていたからだ。これから妻との関係を修復しようと考えていた矢先。中身が空だったらどうしよう。だが、中身は大好物の鮭だった。俺は嬉しくて妻に礼を言おうとしたが、舌が痺れて言えなかった。

妻子给我做了饭团。“里面放了什么？”“我的感情哦。”我的心猛然一跳，因为夫妻之情早已淡薄如水。正想着如何修复两人的关系，可转念一想，万一里面是空的......还好，饭团里是我最爱吃的鲑鱼。我开心得很，正想跟妻子说声谢谢，舌头却麻痹了，什么也没说出口。

さんたさんえ。ぼく、ことしわなにもいりません。でも、おねがいがあります。ぱぱとままのゆめのなかえつれてってください。ぼくがてんごくにいってからふたりはないてばかりだから、あいしてくれてありがと、もうなかないでっていいたいんだ。ずっとずっとだいすきなぱぱとままにわらってほしいんだ。

亲爱的圣诞老人。我今年，什么礼物也不要。但是，我有一个请求。请把我带到爸爸妈妈的梦里去吧。自从我去了天国，爸爸妈妈就一直在哭，谢谢你们这么爱我，请不要再为我哭泣了。我希望我最喜欢的爸爸妈妈能够一直、一直笑着。

さすがに１０年も同じ机で仕事していると私物も仕事の物も一緒くた。さて、荷物をまとめるか。うわっ、これフロッピーだよ。大事なデーターかな？出ないボールペンは何本も出てくるし。このお菓子、賞味期限が２０世紀だよ。これなんだ？婚姻届？そうだ、結婚しようと思ってたんだ！

10年都在同一张桌子上办公，这私人物品都跟工作物品混一块儿了。来整理一下吧。啊，这不是软磁盘嘛，该不会是什么重要的资料吧。还有好几支不出水的笔。这、这糖果保质期是上个世纪咧！哎，这是.....结婚证书？我，原来想要结婚的啊.....

寝たまま死を待つ男は妻に頼む。お前の好きなアロマとやらをやりたい。妻は少し喜び、道具を用意し毎日オイルを補充した。だが、男はそれを焚くことはなかった。男は深夜1人それを飲み続けた。味覚などとうにない。翌年、男は死んだ。火葬場を包んだ香りは、妻以外の参列者も癒した。

男人在床上等死，他跟妻子说，想点支她喜欢的芳香精油。妻子略喜，准备好了道具，每天补充精油。但是，男人并没有用来点燃，而是每天深夜独自一人偷偷喝掉了。他早已没有了味觉。第二年，男人死了。一阵浓香包围了火葬场，也抚慰着追悼会上除妻子外的人。

立ち止まった彼女の前には、ダンボール 箱に入った捨て猫がいた。連れて帰ろうとする彼女に「家には僕達が暮らす分のお金しかない」と言ったら、「じゃあ、あなたを捨てて、この子を連れて帰るわ。新しい飼い主が見つかるといいわね」と言って、その猫と帰った。残された僕はダンボール箱に入った。

女友停住了脚步，站在一只装有弃猫的纸箱前，想抱回去养。我说，家里只有供我们两人生活的钱；她说，那就把你扔了，自己带着猫回去。“祝你找到新的主人哦~”，她丢下这话，跟猫回家了。剩下的我，只好茫然爬进了纸箱。

病室のベッドの上。彼は末期癌だった。その彼が不意に「明日世界が終わるとしたらどうする？」訊ねられた私は答えられなかった。「そしたら僕はね、明後日まで生き延びてみせるよ」とても綺麗な微笑だった。その夜、彼は息を引き取った。彼は明後日の、その先の世界へ行けただろうか。

病床上的他，已是癌症晚期。突然他问道：“如果明天世界就要完结，你怎么办？”，我无言以对。“如果那样的话，我就要拼命活到后天。”他笑着说到。那夜，他就停止了呼吸。不知道他是否成功到达了后天以后的世界。

曹操是女人，铁证如山！

首先，我们可以从一些细节问题上找到曹操女扮男装的马脚：

一、早在第一回中，三国演义就写曹操在担任洛阳北部尉期间“设五色棒十余条”，试问，会有一名男性在置办刑具的时候还考虑颜色吗？

二、在第二十回中，曹操遇到了接受汉献帝赏赐的董承，没有过多盘问对方，而是忙不迭的穿上锦袍，寄上玉带，还向左右卖弄，分明是女性的爱美心理使然，才有这种“恋衣癖”（相信那些已有家室或者女友的人都会有同感吧），之后铜雀台以锦袍而非金银财宝悬赏同样是这个道理。

三、曹操有间歇性的偏头疼，其实这是她作为女性的一种正常生理现象。知道为什么曹操会杀华佗么？其实是因为这位名医通过医疗，发现了曹操是女性这一事实，所以难逃一死（相同遭遇的其实不止华佗一个，后文还有论述）。

当然，很多人会提到曹操有孩子、以及长期行军打仗这些所谓反例，但事实上作为三军的统帅，又有谁敢随便接近曹操？这就为她掩饰自己性别创造了最好的条件，至于那些所谓的孩子，也只需要偷偷收养几个冒充就能做到。为了进一步证明曹操是女性的事实，有两个人物是不得不提的：其一是张济的妻子，也就是张绣的婶婶。曹操在宛城收降张绣之后，如果是一名男性，即使再好色，也不至于在对方的阵营之中勾引他人的长辈，等到调离张绣之后再行事岂不更方便？之所以一向深思熟虑的曹操会“忽视”这一点，正因为她是女性，她找张绣婶婶的目的很可能是谈些女性的隐私话题，因此没有考虑到张绣因此会产生的误会，结果遭到了张绣的报复。这一事件最大的牺牲品显然不是那个原本就是领养的“长子”曹昂，而是典韦，一个深深爱着曹操的痴情男子。作为曹操的贴身保镖，典韦显然有机会了解曹操是女性的真相（后来的许褚也是知情者之一，这一点下面还会有论述），曹操之所会选择他，也正是知道他对自己的仰慕，所以才放心将自己的安危交给他（曹操很感谢典韦，但并不爱他，下面也会有论述），而典韦在宛城一战中，为自己最心爱的女人献出了宝贵的生命，堪称是多情种子。其二是杨修。在谈这个人之前，我先要问两个问题：女人最大的特点是什么？曹操最大的特点是什么？答案其实惊人的一致：多疑。不过曹操的多疑不但是因为她是女人，更为关键的因素在于她需要时时刻刻在众人面前隐瞒这一事实，所以不得不加倍提防。所以曹操从来不允许在自己睡觉的时候有人靠近，其实她所害怕的不是行刺（能进入她身边的，有几人不是心腹？而且完全可以限制进入的人带刀剑），而是被发现自己不是男性，因此时常宣称自己梦中杀人，而杨修对于此事的一些评论，多少让曹操担心是否此人已了解到真相，因此不得不除去。而且杨修还曾经偷吃了曹操最喜欢的零食，对于男性这或许没有什么，但是在女性看来，这的确是极大的罪过（不相信的话，有胆量的可以试着抢走自己老婆或者女友最喜欢吃的东西，看看有没有机会避免跪键盘的命运），杨修之死其实是又一起的杀人灭口事件，但我们无从得知，杨修这个聪明人究竟是真的看透了真相，还是糊里糊涂的死在一个女人的手里？古人云：“男人靠征服世界来征服女人，女人靠征服男人来征服世界”，曹操的悲哀在于，她几乎征服了世界，但却没有机会征服自己心爱的男人，因此他始终不愿意在自己的有生之年成为皇帝，可见这并非她的追求目标。

在三国演义中，与曹操曾经发生过感情纠葛的人物其实不少，但真正值得一提的却只有三个人。曹操的第一个男人是陈宫，这名县令之所以会放过已成为阶下囚的曹操，主要还是他发现了真相，并爱上了这个女人，所以与她一起逃亡。他与曹操总计相处了三天后，才发现这个女人实在是心狠手辣，一度想杀了她，但考虑到“一日夫妻百日恩”，最终还是下不了手，而是默默的离去。但对于曹操来说，陈宫离开她的行为就是背叛和抛弃，因此两人在之后势同水火，曹操在白门楼可以放过张辽，对吕布的处置也是犹豫不决，唯独是陈宫这个负心汉是非杀不可的。当然，曹操杀陈宫的另一个原因也是为了避免自己是女人这件事情被成功所泄漏，不过考虑在昔日恋情的分上，曹操对于陈宫的母亲（其实就是她的婆婆）和妻子（其实是情敌）给与了照顾。如果说曹操与陈宫的这段恋情多少有些为了脱困而被迫开始的话，那么曹操对于刘备的爱则完全发自内心。当刘备投靠曹操时，很多谋士都主张除掉这个将来的劲敌，曹操自然并非不知道刘备的威胁，但刘备那对性感的大耳朵却令曹操产生了爱慕之情。这段恋情的精彩之处在书中的第二十一回，曹操与刘备的青梅煮酒分明是曹操小资情调的体现，而他那段关于“龙”的论述，内容其实非常“成人”，其真实含义是□□□□□□□□□□□□□□(此处删去N字)。接下来曹擦那句“惟使君与操耳”，更是吐露了她想与刘备白头偕老的愿望，同样是聪明人的刘备自然不会不明白曹操的真实意图，因此大吃一惊，将手中的刀叉落在地上，而曹操接下里的一句话则更为露骨："丈夫亦畏雷乎？"，这简直就是正式的求婚了。

如果曹操真的能与刘备结成一对，那么这或许将是历史上最为耀眼的一对夫妻档，但是阻止他们结合在一起的答案，其实同样在第二十一回中可以找到，为什么曹操无法继续与刘备调情下去呢？因为关张二人过来找寻刘备，事实上，从第二回中“与关、张食则同桌，寝则同床”的叙述我们就可以了解到这三人之间的“同志关系”，而阿斗不过是一个收养的孩子（所以才故意搞来白鹤什么的掩人耳目），至于刘永、刘理，分明是刘瑁的遗腹双胞胎（否则我们无法理解，为什么刘备在自己的壮年与三名妻子只有一子，而在自己的晚年却接连生下两个儿子，难道是四川有什么大补的药？）。正因为如此，所以刘备看到赵云拼死只为相救阿斗而感到气愤，怪这个不是自己亲生的小孩差点令自己损失了一名大将，而孙尚香之所以会在婚后不久就逃回了娘家也正是因为她发现了刘备的这一“爱好”，而且这也就能够解释为什么刘备在临终前，对自己的新男宠诸葛亮表示，对方只要觉得有必要，完全可以取代阿斗的帝位。这些原因使得刘备最终无法接受曹操的爱意，之后两人的连番争斗，其实也是因爱生恨的后果。所以当刘备假借征伐袁术之名离开都城时，曹操派去的许褚不敢对刘备动

手，因为这个接替典韦成为曹操保镖的男人也很清楚曹操对于刘备的那种特殊感情，不敢随便动手而令曹操不快。

曹操爱上刘备已经是一个悲剧，但更为不幸的是她接下来的追求目标是关羽，早在十八路诸侯的时代，曹操对关羽就颇有好感，这也很正常，哪个MM不喜欢个子高的男生？难怪张松之后遭到了曹操的冷遇。顺便说一下，笔者的身高也还不错，欢迎有意的MM前来联系……言归正传，在曹操追求刘备失败之后，她就将目光转向了关羽，所以尽管她手下战将如云，但她还是非要一个活的关羽，而斩颜良诛文丑更是存心想捧关羽的场，先是故意让手下的大将失败，然后再给关羽赤兔马，让他利用马的速度干掉了对手，其实要是把这匹马给张辽或是徐晃的话，或许他们做的还可以更出色。曹操刻意抬高关羽其实是一种对于心上人的讨好，毕竟经历过两次感情挫折的她格外珍惜这次机会。但不幸的是，关羽和刘备的同志情谊不是曹操所能瓦解的，曹操当初故意让关羽和刘备的妻子同处一室，其实就想试探他是不是有着和刘备一样的“爱好”，而关羽当晚的表现已经预示了曹操又一次的悲惨命运。但是在曹操的心理，还是存着对于关羽的一份情意，至少当时关羽为了不伤曹操的心，一直也没有娶妻，所以曹操在关羽离去之时并未加以阻拦，而关羽在华容道也放过了曹操。其实在和自己相处过的三个男人中，曹操还是对关羽最为痴情，因此当关羽被东吴杀害之后，曹操特意要来了他的首级，意思就是想看他最后一面。结果曹操也是因为关羽的死而伤心过度，结果自己也不久于人世。在临死前，曹操还安排设立多个真假墓穴，其目的就是不让后人通过开棺验尸发现自己是女流的秘密。作为一个在感情上历经失败的女人，曹操时常有哀叹命运的表现，横槊赋诗就是典型的一例。

在曹操的诗句中，核心内容其实只有四句："月明星稀，乌鹊南飞，绕树三匝，无处可依”。月主阴，所谓“月明星稀”其实曹操在暗示当世由一个女子纵横天下，却没有能与之相媲美的男性。喜鹊本是美丽吉祥的鸟儿，然而曹操却用了“乌鹊"，指的是自己虽然是一个可爱的女性，但为了混迹于男人之中，不得不披上难堪的伪装而来到南方。所谓的“绕树三匝”指的就是她与陈宫、刘备和关羽之间的三段恋情，最终却“无枝可依”，找不到女人的归宿。结果这四句抒发心声的诗句却遭到了不识相的刘馥的质疑，也难怪心情本来就不好的曹操会当场枪毙刘馥。在那个男人为主的社会里，曹操这样的女性的心事又有谁能懂？综上所述，曹操堪称是中国历史上最为伟大、最为传奇的一名女性。

大学里如何区分牛逼，装逼，傻逼

牛逼的男生没有女朋友或有一个才貌双全的女朋友；装逼的男生有一个才貌不双全的女朋友；傻逼和JP眉来眼去。

牛逼的人穿衣服得体就好，看不到LOGO；装逼的人穿阿迪达斯、G-star、kappa、Dior；傻逼穿阿迪王、naike、G-sdar、kappas、Dear。

牛逼的人考试会及格，因为他们知道分数的真实价值；装逼的人考试总是九十多分专业前几，因为他喜欢考前背书且搜集一切信息；傻逼的人挂科……

牛逼的男生上学校BBS是为了找有用的信息和观看装逼傻逼们表演；装逼的男生在学校BBS上有一个出名的ID，用来显摆，装酷，和论坛女人打情骂俏；傻逼的男生在学校BBS上发征婚帖。

牛逼的女生上学校BBS是为了找有用的信息和观看装逼傻逼们表演；装逼的女生在学校BBS上有一个出名的ID，用来发表肉麻文章，彰显自己的“个性”，以此来吸引男人的注意；傻逼的女生在学校BBS上发自己的照片，尤其是艺术照，以博得装逼傻逼们的喝彩而感到满足。

牛逼的女生找男友看的是他的发展潜力和人品；装逼的女生找男友看的是他会不会哄自己，骗自己；傻逼的女生找男友看的是身高及其他生理指标……

牛逼的人是成熟的；装逼的人认为自己是成熟的；傻逼的人以动漫人物为榜样来帮助自己成熟。

牛逼的足球迷对自己支持的球队了如指掌，喜欢探讨青年队妖人和转会攻略；装逼的足球迷为了自己支持的球队流泪砸东西，但只认识其中几个人；傻逼的足球迷通过球衣颜色来辨别自己支持的球队。

牛逼的篮球迷平时不讨论篮球；装逼的篮球迷认为自己篮球打的很好，并喜欢找人单挑；傻逼的篮球迷学黑人英语，讨论走步，扣篮，犯规，三分的英语发音。

牛逼的人表现的很平实，喜欢自嘲；装逼的人认为自己很有魅力，很酷，很多才多艺，很吸引异性，很有个性；傻逼以自己的身高和相貌为荣。

牛逼的人一眼看出谁牛逼，谁装逼，谁傻逼；装逼的人眼里全是傻逼；傻逼被除了本人之外所有的人认为是傻逼。

牛逼的人找到好工作后若无其事，雁过不留痕；装逼的人找到好工作后假装谦虚；傻逼找不到好工作……

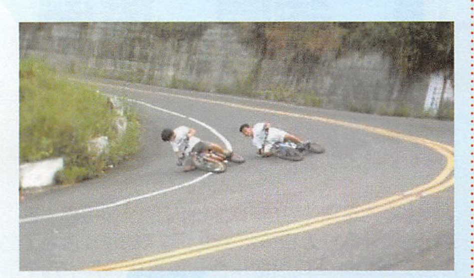
迷之特搜队

每个月都会发现一些惊人或雷人的民间图片，特搜队的目标就是它们!

People, People, People



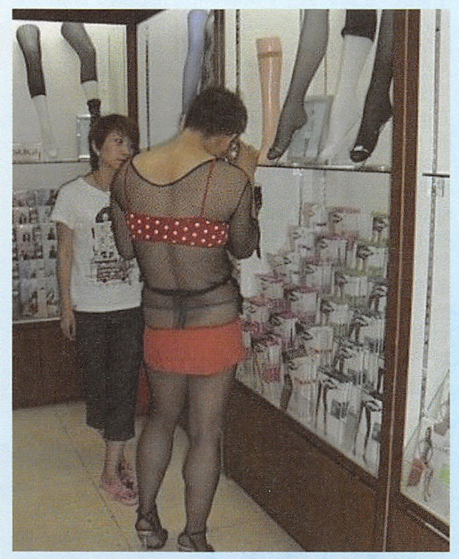
新买的保时捷，昨晚出去爽了一下，没敢跑太快



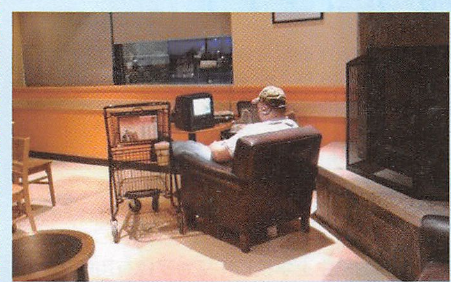
两个漂移帝



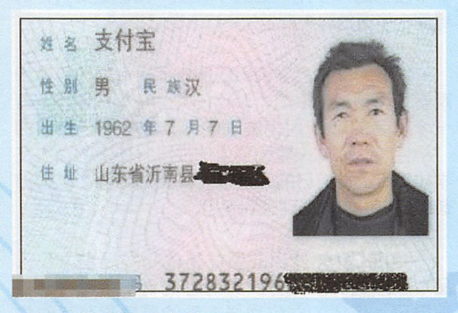
2010年游戏帝，漠视洪水淡定游戏……



T裤，黑丝，超短裙，超级给力



国外某大哥搬着全套游戏机去星巴克乘凉



据说真的有人叫支付宝

酷玩意



传说中的“兰州烧饼”，赞一个



出现在日本市场的东西，绝对符合“日本人”精神。

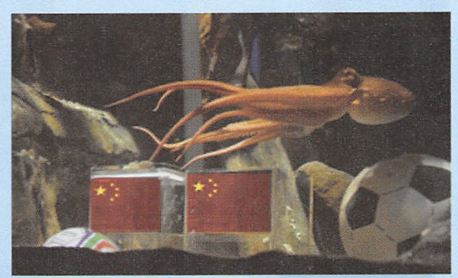


老外自制的神风战士，并非纯摆设，里面可以进人的。

我们都爱保罗

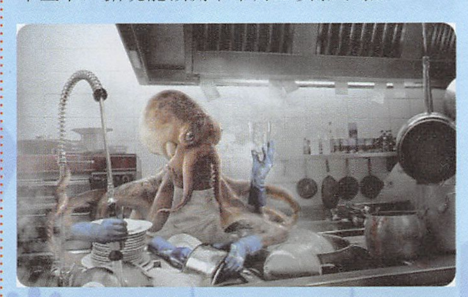


可怜的保罗……

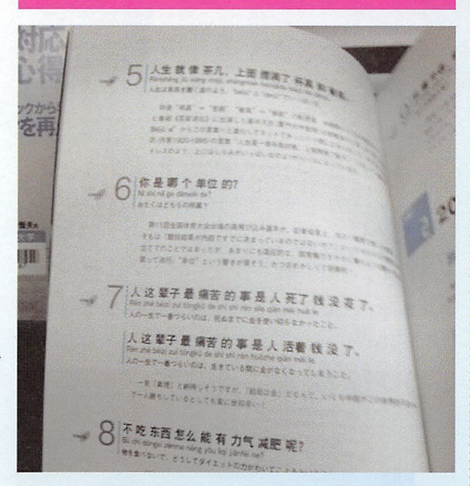

面对艰难的抉择，章鱼哥坚持原则，誓死不从，绝食多日后英勇就义……



章鱼卡，据说能预测下个月工资涨不涨。


世界杯结束了，听说保罗换了一份工作……

日本与时俱进的中国文化书



5 人生就像茶几，上面摆满了杯具和餐具。

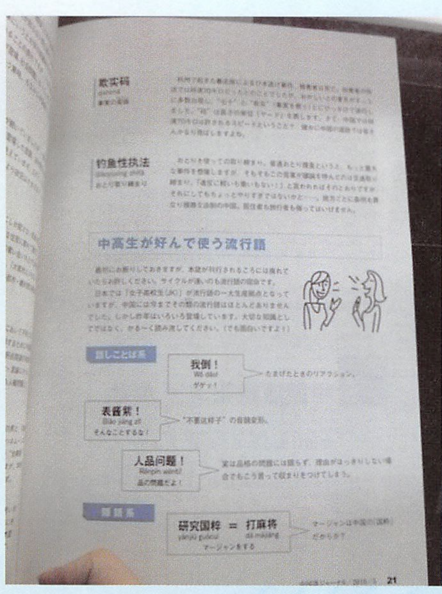
6 你是哪个单位的?

7 人这辈子最痛苦的事是人死了钱没花了。

人の一生で一番つらいのは、死ぬまでに金を使い切らなかったこと。

人这辈子最痛苦的事是人活着钱没了。

8 不吃东西怎么能有力气减肥呢?



歇菜吗

钓鱼性执法

中高生が好んで使う流行語

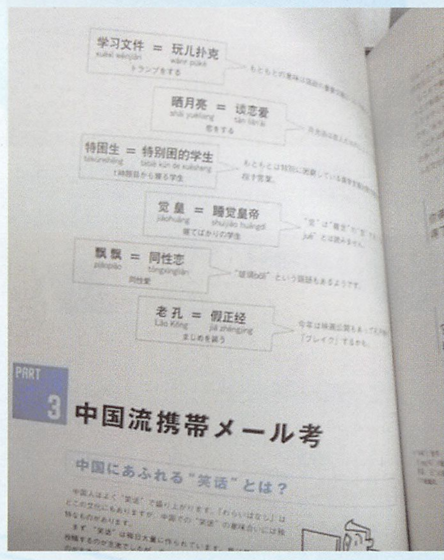
我倒！ Wǒ dǎo! ゲゲッ！

表酱紫！ Biǎo jiàng zǐ そんなことするな！ "不要这样子"の音読変形。

人品问题！ Rénpǐn wèntí! 品の問題だよ！

研究国粹 = 打麻将 yánjiū guócuì dǎ májiàng マージャンをする

21



学习文件 = 玩儿扑克 xuéxí wénjiàn wánr pūkè トランプをする

晒月亮 = 谈恋爱 shài yuèliang tán liàn'ài 恋をする

特困生 = 特别困的学生 tèkùnshēng tèbié kùn de xuésheng

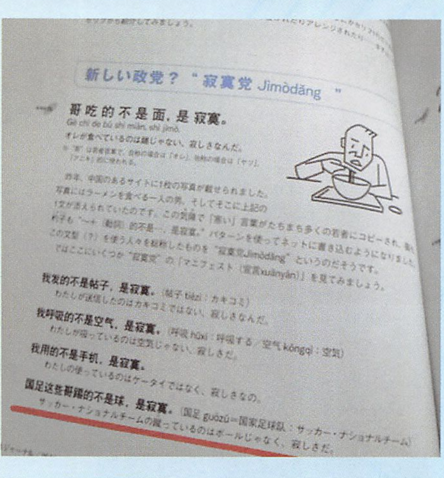
觉皇 = 睡觉皇帝 juéhuáng shuìjiào huángdì 寝てばかりの学生

飘飘 = 同性恋 piāopiāo tóngxìngliàn 同性愛

老孔 = 假正经 Lǎo Kǒng jiǎ zhèngjing まじめを装う

PART 3 中国流携帯メール考

中国にあふれる"笑话"とは？



新しい政党？"寂寞党 Jimòdǎng"

哥吃的不是面，是寂寞。

Gē chī de bú shì miàn, shì jìmò.

オレが食べているのは麺じゃない、寂しさなんだ。

我发的不是帖子，是寂寞。（帖子 tiězi：カキコミ）

わたしが送信したのはカキコミではない、寂しさなんだ。

我呼吸的不是空气，是寂寞。（呼吸 hūxī：呼吸する／空气 kōngqì：空気）

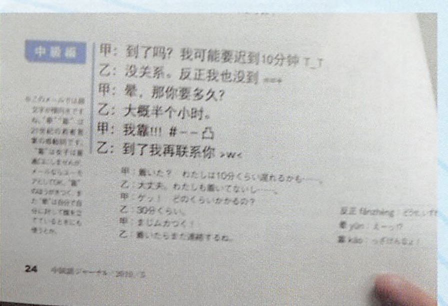
わたしが吸っているのは空気じゃない、寂しさだ。

我用的不是手机，是寂寞。

わたしの使っているのはケータイではなく、寂しさなの。

国足这些哥踢的不是球，是寂寞。（国足 guózú＝国家足球队：サッカー・ナショナルチーム）

サッカー・ナショナルチームの蹴っているのはボールじゃなく、寂しさだ。



中級編

甲：到了吗？我可能要迟到10分钟 T_T

乙：没关系。反正我也没到

甲：晕，那你要多久?

乙：大概半个小时。

甲：我靠!!! #--凸

乙：到了我再联系你 >w<

甲：着いた？ わたしは10分くらい遅れるかも……。

乙：大丈夫。わたしも着いてないし……。

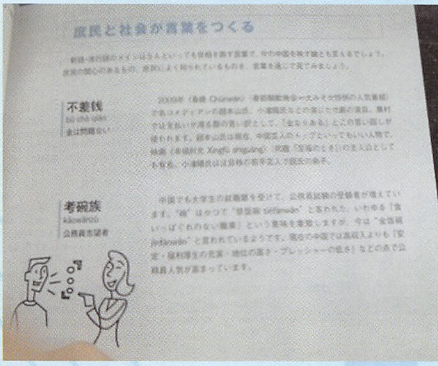
甲：ゲッ！ どのくらいかかるの？

乙：30分くらい。

甲：まじムカつく！

乙：着いたらまた連絡するね。

24



庶民と社会が言葉をつくる

不差钱 bù chà qián 金は問題ない

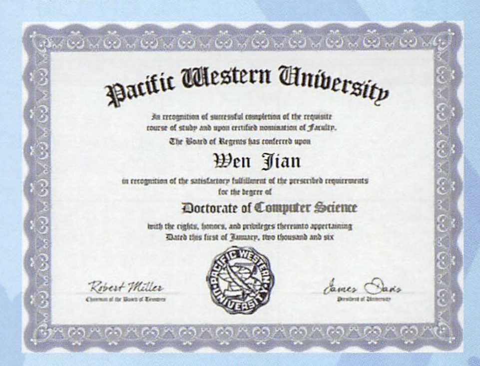
考碗族 kǎowǎnzú 公務員志望者

有图有真相





漫画的真相



Pacific Western University

In recognition of successful completion of the requisite course of study and upon certified nomination of Faculty,
The Board of Regents has conferred upon

Wen Jian

in recognition of the satisfactory fulfillment of the prescribed requirements for the degree of

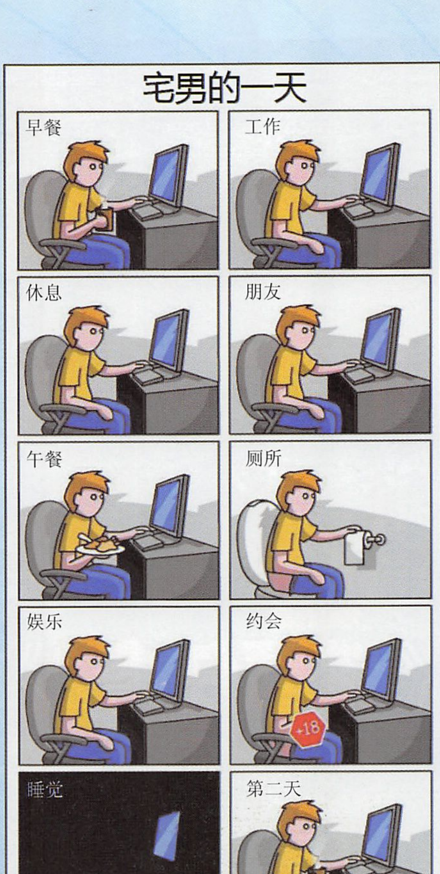
Doctorate of Computer Science

with the rights, honors, and privileges thereunto appertaining
Dated this first of January, two thousand and six

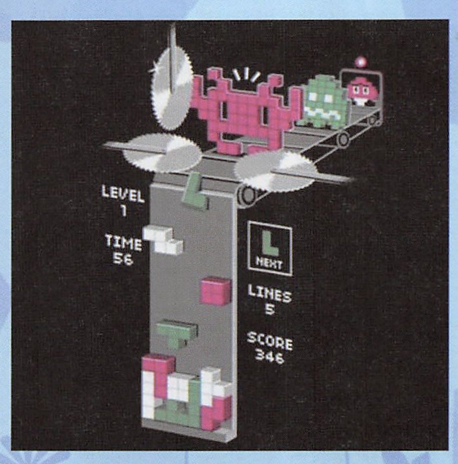
Robert Miller
Chairman of the Board of Regents

James Davis
President of University

剑纹的西太平洋大学文凭



宅男的一天



俄罗斯方块的真相

"...It guarded those towers - a prison in the ice. Something old was locked inside..."

文/硬核

《谜题任务2》游戏系统详解

《谜题任务2》终于来了，几个月前瞥了一眼外国媒体写的试玩感想，说是跟1代"没什么区别"。现在玩到了正式版，我第一想到的就是那个外国媒体的编辑是纱布，但感觉不对劲就又找到那篇文章仔细一看，发现其实是我纱布了，因为人家写的其实是"有很大区别！"没错，《谜题任务2》确实有变化了，在很多方面都变化了。也许你已经精通了1代，也许2代能让你惊喜。

角色的创造

像大部分美式RPG一样，玩《谜题任务2》的第一步是建立一个角色。你可以随意键入人物的名称，然后选择一种职业和性别。性别对于人物的能力没有影响，所以职业就成了创造角色这一步最重要的选择。职业之间的区别在于初始能力值、主要能力、可以装备的武器以及能学会的技能各有不同。不过在具体介绍职业之前，我们先来看看各种能力值的作用。



★能力值

角色自身的能力值一共有5种，每升1级都有1点能力值可以自由分配。根据角色职业不同，他们的初始能力和主要能力也不同。每种能力值都会影响角色5个方面的性能，具体如下表：

名称	效果
力量Strength	增加武器暴击的几率，增加骷髅攻击的威力，增加初始红色玛娜值，增加红色玛娜获得量，增加红色玛娜最大值。
敏捷Agility	增加防御力，增加动作宝石获得量，增加初始黄色玛娜值，增加黄色玛娜获得量，增加黄色玛娜最大值。
精力Stamina	增加盾牌格挡率，增加HP上限，增加初始绿色玛娜值，增加绿色玛娜获得量，增加绿色玛娜最大值。

智力Intelligence	增加迷你游戏时的限制回合数，增加所有玛娜的最大值，增加初始蓝色玛娜值，增加蓝色玛娜获得量，增加蓝色玛娜最大值。
斗志Morale	增加魔法技能的抵抗力，增加武器威力，增加初始紫色玛娜值，增加紫色玛娜获得量，增加紫色玛娜最大值。

★效果详解



●武器暴击 (Weapon Critical)：在使用武器攻击的时候一定几率打出双倍的伤害。

●骷髅攻击威力（骷髅图标）：普通情况下是消除一个骷髅伤害为1，而如果增加了骷髅攻击威力的话就能打出额外的伤害。

●防御力（盾牌图标）：数值越高，伤害减半的几率就越高。

●盾牌格挡率 (Shield Critical)：在使用盾牌的时候一定几率增加双倍的防御力。

●魔法技能抵抗力 (Spell Resistance)：一定几率让对手的魔法或技能失效。

★职业

●野蛮人Barbarian

攻守比较平均的职业，他们的攻击和防守技能较多，同时HP也高。特技：可以装备最强的双手武器。



●法师Sorcerer

虽然他们的HP相对较低，但有着攻击、辅助等等多种类的魔法技能。特技：可以使用魔法药剂。

●刺客Assassin

他们的能力值看起来比较弱，但配合技能可以打出最致命的连击。特技：可以使用最强的毒药。

●圣骑士Templar

他们是守备大师，攻击方面也许无法快速的击倒敌人，但自身也很难被打倒。特技：可以装备板甲和塔盾。

★职业与能力值之间的关系

各职业初始能力值如下表：

能力	野蛮人	法师	刺客	圣骑士
力量	4	1	1	1
敏捷	1	3	4	1
精力	3	1	1	4
智力	1	4	2	2
斗志	2	2	3	3

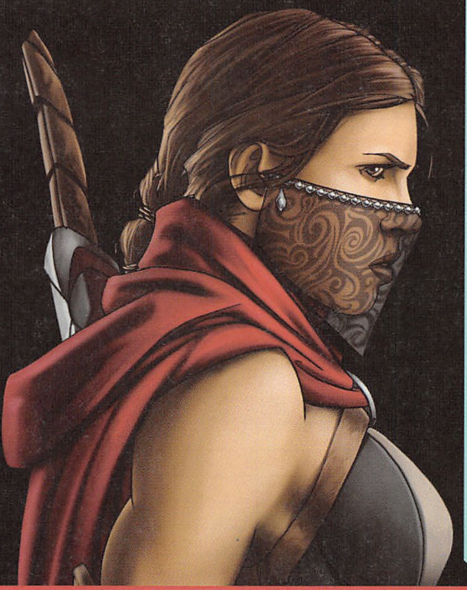
在初始能力中，3和4点的属于主要能力。从Lv9开始，每升5级这两个主要能力都能获得1点额外的提升。

游戏系统

这个游戏PUZ部分的玩法估计大家都清楚，就是移动宝石，将3个相同颜色的宝石连成一串就能消除它们，并获得相应的玛娜值（消除骷髅是直接攻击敌人）。每回合开始时就可以根据玛娜值来释放相应的法术，或者利用动作值来使用装备的武器攻击对手。一般来说，移动宝石、武器攻击、使用法术都会结束这一回合，当你的回合结束后就轮到对手行动，直到最终一方HP减为0，分出胜负。如果你能将4个或5个宝石连成一串，还能获得一次额外的行动回合。



RPG部分也很简单，就是使用触控笔点击屏幕上的箭头或者人物来移动、接受任务、进入战斗。屏幕下的几个菜单按钮从左到右分别是人物属性、道具、法术、任务、地牢地图、搜寻隐藏宝箱。另外在选人之后的标题菜单里选择Options可以调节游戏的难度。可以打开或关闭提示箭头、法术名称提示以及任务方位提示。





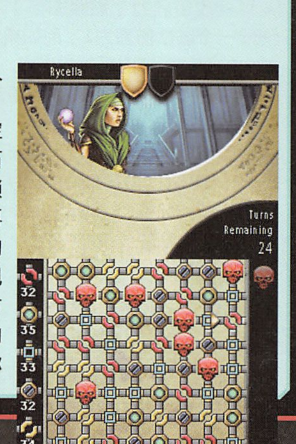
迷你游戏

前作相当聪明的把各种根据《宝石迷情》基本玩法所扩展的各种规则融入到了游戏中，你在游戏的故事模式中会遇到各种各样的非战斗情况，从而进入相应的迷你游戏。你也可以直接在选择完人物之后再选择“mini games”游戏。



● 破门而入 Bash!

消除3个宝石，中间的宝石就会变成一个锁模样的方块，再想办法在规定的回合数内消除规定数量的锁方块，就能成功的撞开门。如果你



连上了4个以上的宝石或锁，还可以增加限制的回合数，这一规则适用于所有的迷你游戏。

●解除陷阱 Disarm!

在地牢中行走时可能会碰到各种陷阱，想要解除它们也要玩迷你游戏。按照左边的数量规定来消除相应的方块，注意不要消红骷髅，也不要超过规定的回合数。如果你没能成功解除它们，就会受到减少最大HP的惩罚，必须找镇子里的牧师才能恢复正常。

●收集战利品 Treasure Grab!

一开始屏幕中只有1、3、5三种硬币，消除他们就能得到相应的金币。同时如果你想办法凑齐4连或者5连消除，就会出现绿色或者蓝色的钥匙方块，消除这些钥匙方块就能获得最后开启宝箱的机会。一般来说绿钥匙能得到各种素材，而蓝钥匙可以获得道具或者装备。游戏没有明确告知你限制的回合数，但是若干回合后之后就会有石块一层一层升上来，直到最后无法继续游戏时就自动结束了。



●解除魔法 Unlock Spell!

想办法在规定的回合数内让各种颜色的方块掉落到对应颜色的方框位置。

●开锁 Pick!



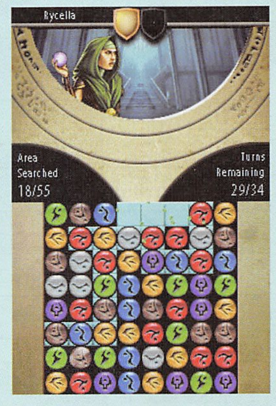




在规定的回合数内消除最底层的所有方块，因为底层的方块无法移动，所以要通过消除上方的方块来创造机会。

●侦测 Search!

每消除一次宝石，当前位置就会加上背景标示，表示这块区域已经搜索过。你的目标是在规定回合数内搜索规定数量的区域。



法术详解

角色的技能法术有很多，但一次战斗最多选择5个。你可以在探索界面下点击下方的“书本”图标进入选择法术。游戏时玛娜足够的情况下，点击左边的技能名称能看详细介绍，再点击“Cast Spell”就能施放。此外按住R键再点击可以跳过介绍，直接施放。

●野蛮人

等级	名称	消耗玛娜	性质	说明
1	Pummel	红4	直接伤害	场地上每2个红色宝石给对手造成1点伤害。
2	Tribal Mark	蓝3、绿6	增加骷髅伤害	消除场内所有红色宝石，每4个红宝石增加1点骷髅伤害威力，效果持续整场战斗。
3	Enrage	蓝4、黄4、红4	制造红色宝石	随机位置生成14个红色宝石。
4	Tribal Ward	黄3、绿5	增加防御	消除场内所有绿色宝石，每个绿博士增加2点防御，效果持续整场战斗。
5	Slam	黄5、绿6	消耗玛娜	消耗对手所有的玛娜各10点。
6	Skull Crusher	红12、绿6	晕眩	消除所有的骷髅，且对手晕眩1回合，每消除5个骷髅增加1个回合。
7	Barbaric Roar	黄3	降低防御	3回合内对手的防御下降75%，不会结束当前回合。
8	Raze	红8、绿8	增加红色玛娜	消除场内所有的蓝色宝石，每个蓝色宝石增加1点红色玛娜。
10	Backswing	红10	增加武器伤害	本回合内所有的武器攻击伤害增加50%，不会结束当前回合。
12	Warcry	黄5、红10	制造+5骷髅	随机生成3个+5骷髅，如果你的红色玛娜大于等于25，则不结束当前回合。
15	Final Assault	蓝4、红4、紫4	增加骷髅伤害	每损失25HP就增加1点骷髅伤害威力，效果无法被消除，不会结束当前回合。
20	Stomp	黄10、红4	爆炸、直接伤害	选择一个宝石，3x3范围内的所有宝石都消除并且获得其正常消除时的效果。给对手造成8点伤害。
25	Brutality	蓝8、红5	增加骷髅伤害	6回合内骷髅伤害威力加倍。
30	Head Hunter	红15	消除宝石、直接伤害	消除最上方2行宝石并且获得其正常消除时的效果。给对手造成10点伤害。
35	Blood Fury	蓝12、绿12	吸血	3回合内，给对手造成伤害时自身增加这个伤害值25%的HP。
40	Destroyer	蓝12、红12、紫12	增加动作宝石	增加50点动作宝石，不会结束当前回合。
50	Berzerk Rage	红22、绿12	制造骷髅	把场内所有红色宝石变成骷髅，如果你的红色玛娜大于等于25，则不结束当前回合。

法师

等级	名称	消耗玛娜	性质	说明
1	Mage Strike	红4	直接伤害	场地上每2个红色宝石给对手造成1点伤害。
	蓝5、红3	直接伤害	给对手造成5点伤害，再根据自己蓝色玛娜的数量，每3个增加1点伤害。	消除场内所有红色宝石，每4个红宝石增加1点骷髅伤害威力，效果持续整场战斗。
2	Wild Mana	蓝5、绿5	制造外卡	选择一个宝石变成x3的外卡，或者给现有的外卡增加2点倍率（最高x7）。
3	Shadow Curse	紫4	诅咒	3回合内对手无法使用道具。
4	Dark Channels	紫6	增加玛娜	选择一个非紫色宝石，场地中所有这种颜色的宝石将消除，获得正常消除时的效果。
5	Flame Bolts	红5	直接伤害	根据现有的黄色玛娜每5个给对手造成4点伤害，使用后黄色玛娜归零。
6	Ice Shield	蓝3	蓝色玛娜盾	将HP伤害转化成损耗蓝色玛娜，当蓝色玛娜耗尽后效果消失，每回合固定减少2点蓝色玛娜。
7	Flameblade	黄6	增加武器伤害	将现有的红色玛娜全部加到下一次的武器攻击伤害上去，使用后红色玛娜归零。
8	Weakness	黄5、紫10	直接伤害	吸取对手的动作值，每吸取3点给对手造成1点伤害。
10	Hand of Ice	蓝3、绿5	制造蓝色宝石	将场内所有动作宝石变成蓝色宝石。
12	Finger of Death	红5、紫5	制造+5骷髅	在指定的地方生成一个+5骷髅。
15	Chasm	绿8、紫4	消除宝石、直接伤害	选择一个紫色宝石，它所在的行和列全部宝石消除，获得其正常消除时的效果。每消除1个紫色宝石，给对手造成6点伤害。
20	Stoneskin	红5、绿8	增加防御	将所有的红色宝石变成绿色宝石，每转化一个增加5点防御，效果持续10回合。
25	Strength	红5、紫8	增加动作点数	消除所有的动作宝石，并获得对应数量的动作点数。
30	Fireball	黄12、红12	消除宝石、直接伤害	选择一个红色宝石，3x3范围内的所有宝石都消除并且获得其正常消除时的效果。给对手造成6点伤害，另爆炸效果每消除1个红色宝石伤害加倍。
35	Mirror Shield	蓝4、绿8	增加防御	将对手的防御降到0，全加到自己的防御上，效果持续10回合，使用者现有的蓝色玛娜每8个增加1回合。
40	Mana Siphon	紫20	吸玛娜	选择一个非紫色宝石，对手相应的玛娜对半分给你。
50	Mana Blast	蓝20、黄20、红20、绿20	直接伤害	消除场内所有的玛娜宝石，每消除1个宝石给对手造成2点伤害。

●刺客

等级	名称	消耗玛娜	性质	说明
1	Sneak Attack	蓝5	直接伤害	给对手造成3点伤害，不会结束当前回合。
2	Swift Strike	黄8、红4	直接伤害	将场内所有黄色宝石变成紫色宝石，每转化1个宝石给对手造成1点伤害。
3	Confuse	蓝5、绿6	混乱	4回合内对手消除宝石最高只能获得1点玛娜或行动点。
4	Stealth	黄3、紫6	紫玛娜盾、增加攻击伤害	将HP伤害转化成损耗紫色玛娜，当紫色玛娜耗尽后效果消失，每回合固定减少2点紫色玛娜。效果时间攻击技能伤害加倍。
5	Stone Strike	红4、绿8	直接伤害	将场内所有绿色宝石变成紫色宝石，每转化1个宝石给对手造成1点伤害。
6	Seek Shadows	蓝3、黄3、绿3	增加玛娜	增加5点紫色玛娜，不会结束当前回合。
7	Disarm	蓝5、绿5	道具无效	6回合内对手无法使用道具且所有攻击对其伤害加倍，自身现有的绿色玛娜每6个能增加1回合效果，不会结束当前回合。
8	Pressure Point	黄5、绿5	降低防御	选择一个蓝色宝石，3x3范围内的所有宝石都消除并且获得其正常消除时的效果。爆炸效果每消除1个蓝色宝石，对手的防御下降25，骷髅伤害下降1。效果持续10回合。
10	Burning Strike	红10	直接伤害	将场内所有红色宝石变成紫色宝石，每转化1个宝石给对手造成1点伤害。
12	Weaken	黄5	降低玛娜	选择并消除一个玛娜宝石，对手相应的玛娜减半，不会结束当前回合。
15	Blackjack	红10、绿8	晕眩	对手晕眩3回合，期间所有的伤害加倍。
20	Freezing Strike	蓝8、红4	直接伤害	将场内所有蓝色宝石变成紫色宝石，每转化1个宝石给对手造成1点伤害。
25	Bandage	黄9	治疗	根据你现有的绿色玛娜，每1个回复1HP，使用后绿色玛娜归零，Stealth状态下回复效果加倍。
30	Backstab	蓝10、黄12	武器攻击	使用主手武器攻击，不消耗动作值。
35	Taunt	红6	增加对手玛娜	增加对手4点红色玛娜，如果增加后超过了其最大值，则其有多少红色玛娜就造成多少点伤害，之后其红色玛娜减半，不会结束当前回合。
40	Dual Shot	蓝12、黄18	双武器攻击	在双手都装备有武器的情况下，给对手造成两武器合计的伤害。
50	Shadow Strike	红4、紫8	直接伤害	消除场内所有紫色宝石，每消除1个给对手造成2点伤害。

●圣骑士

等级	名称	消耗玛娜	性质	说明
1	Defensive Wall	绿3、紫4	增加防御	消除场内所有紫色宝石，每消除1个增加自身5点防御。
2	Shield Bash	红7	直接伤害	给对手造成1点伤害，自身防御每5点再增加1点伤害，消除自身所有状态效果。
3	Focus	蓝3、黄3	制造宝石	选择一个宝石，将其转换成动作宝石。
4	Intimidate	紫3	吸动作值	吸取对手5点动作值。
5	Rush	黄7、绿3	晕眩	对手晕眩2回合，自身每7点黄色玛娜增加1回合效果。
6	Brace	黄5	增加格挡能力	所有的格挡能降低75%的伤害，效果持续5回合，自身每6点黄色玛娜增加1回合效果，不会结束当前回合。
7	Barrier	蓝6、紫6	增加动作值	将所有的动作宝石变成绿色宝石，每转化2个宝石增加1点动作值。
8	Counter Attack	蓝7、红2	反弹伤害	任何成功的格挡都可以反弹5点伤害给对手，效果持续5回合，自身每6点蓝色玛娜增加1回合效果。
10	Reinforce	绿3、紫4	治疗	消除场内所有动作宝石，每消除1个宝石自身回复1点HP。
12	Hold the Line	黄6、绿6	免疫	8回合内对晕眩、混乱和恐惧效果免疫，自身每6点黄色玛娜增加1回合效果。
15	Fists of Light	黄8、红6	转化宝石	场内所有黄色宝石变成动作宝石。
20	Drain Power	绿6、紫6	吸玛娜	下回合武器攻击吸收对手的5种玛娜，吸收值等于伤害的一半。
25	Hand of God	蓝15、绿15	制造宝石	随机制造15个动作宝石。
30	Overshadow	红8、紫12	吸防御值	吸收对手一半的防御，效果持续10回合。
35	Divine Power	蓝6、黄6	增加玛娜	增加自身5种玛娜各1点，自身每10点防御再增加1点玛娜。
40	Last Stand	绿5、紫5	制造宝石	根据你现有的HP和最大HP的差值，每25点可随机制造1个+5骷髅，这个法术1场战斗只能使用1次。
50	Heaven's Wrath	红15、绿10、紫20	爆炸	场内所有的动作宝石都爆炸，消除周围的所有宝石，获得其正常消除时的效果。

《牧场物语 双子村》权威攻略

文/口袋

其实这还是口袋第一次玩牧场系列……（众小编一拥而上将口袋摁倒）……那么，相信大家已经知道我要说什么了，哈哈……（剑纹：你能不能换一套开场白啊！每次都装嫩！）……呃，那就改说点八卦好了，大家就称这个为“口袋大预言”吧：在杂志面市后的不久，汉化版就会出来的，所以我们这次的攻略就完全按照汉化版的名词来解释了，希望大家好好保存本期，等汉化出来之后可以当中文版的攻略用——至于是哪个汉化组，这个暂时保密。接下来就让我们看看这部险些胎死腹中的牧场新作究竟有什么样的魅力吧。



牧场物语 双子村

NDS ●牧场物语 ふたごの村
●SLG ●2010年7月8日 ●MMV ●1人

~ 初期上手篇 ~

★所谓牧场系列？

就是种地、养动物、做任务、和邻居们搞好关系、出去溜达溜达捡些山珍野味回来、自己动手加工一些产品等等，过一种悠闲自在的另类生活。在牧场系列中，玩家可以体验完全不同的经历，也可以通过游戏来增长许多知识，还可以和

自己中意的异性结婚生子——说到这里，口袋突然想起前几天朋友看到我用DS机玩本作的杯具情形，她对我说：“哇，你有专用的偷菜机器啊？是开心网还是QQ的啊？怎么土地这么小，你能看清吗？眼神真好！”这这这……我真不知道应该怎么回答她一连串的热情提问，总之，如果玩家们没有接触过牧场系列的话，姑且当个种菜游戏玩也不错？

★主人公与牧场生活的基础

与前几作有所不同的是，这次的双子村为了迎合玩家们的喜好，特地做成了两个村子的形式。毕竟众口难调，牧场系列首先将喜动不喜静的符文玩家分出去之后，又将喜欢动物和喜欢作物的两种玩家给细化了。还好这东西没出两个版本，我当时还在担心，万一像口袋妖怪一样出个什么作物版，再出个动物版，同时发售并支持联机……那我们岂不是要吐血了（这段可以自动无视了，希望牧场的制作组不要受到什么奇怪的启发）……



选择了性别和生日之后，就开始了富有喜感的剧情：从前有座山，山下两个村，村里两个村长争新人……（被主编敲头：不许这么写！）……好吧，这是一块富饶的土地，不但有着多样的植物，也是动物们生活的天堂。青山两侧的山脚下分别坐落着两个村子，其中风铃草村是以经营畜牧为主的欧风小村，而此花村则是以耕耘作物为主的亚风小村，不过两个村子之间的关系从几百年前起就已经恶化到了极点，历代村长之间都会明争暗斗，一见面经常会吵得不可开交。玩家抱着经营牧场的梦想来到这里，不过呢……驾驶马车一路超速行驶，最后为了躲避一只小狐狸，不幸发生了车祸……好死不死，竟刚好落在两个村子分界处，于是便引发了现任两位村长的一场新人争夺战。



那么，喜欢动物的玩家可以选择风铃草村，而喜欢作物的玩家则可以选择此花村……在这里得郑重声明一下，虽说两个村子分别是以动物和作物为主的，但这并不代表二者完全无法协调，也就是说，就算住在此花村，也是一样可以养动物的——包括传说中的神兽，只不过购买价格会稍微贵那么一点点而已。另外就算住在风铃草村，也是可以和此花村的村民结婚的，只是工作地点会很麻烦吧？不过，就算是想半路“出家”也不是什么难事，只要肯付钱就可以搬家了，并不需要过于担心。但还是推荐大家考虑好再决定，因为住在同村里，通过一些集体活动会增加很多好感哦。

关于体力，每次使用道具（耕田、照料动物、钓鱼等）、遭到动物攻击、不小心引发灾难（例如掉进深水等）时都会减少，但徒手作业时则不会消耗体力（例如徒手捕鱼、捉虫、料理等）。如果下屏左上角的体力槽消耗到0，就会直接晕倒，第二天才会转醒，有时非常耽误事，原本当天就可以做好的事情，结果不小心拖到隔天而错过时机……游戏中有很多办法可以恢复少量体力，不过这样的事情在初上手的时候要尽量避免发生。还有需要注意的就是村民的好感，记得每天都要坚持不懈地与全体成员进行对话交流，这样不但会略微提升好感，而且也不会由于某些人遭到冷落而无法触发一些重要剧情——当然，你也要知道村民们喜欢什么样的礼物，很多人都喜欢从山里免费取来的花草虫鱼等等，只要对症下药，保证能追到心仪的对象哦。

至于赚钱方法嘛，边出货边攒钱，这个是老规矩了。前作有个直通仓库可携带的篮子，这作更贴心，直接给了个加快移动速度，升级后还有保鲜作用的马车，也是直通仓库的，所以上山溜达或去隔壁村转悠的时候一定要带着马车去。在山

上找到无用且贵重的物品全部拿去卖掉吧，非要留着备用的话，每样只留几个就好，以便随时满足任务需求。

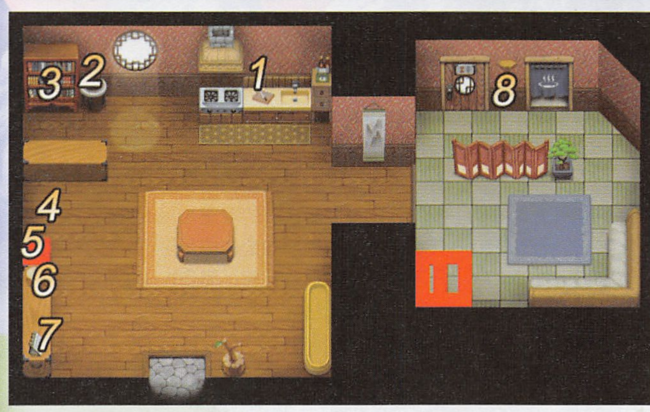
口袋的忠告：

刚刚开始玩的时候不要以开荒为目标，要做好打持久战的准备，先和村里的居民们搞好关系才是最重要的，争取攒齐必要的工具和物品再求发展。俗话说得好，广积粮、高筑墙、缓称王？

★熟悉自己家的设施

不管住在哪个村子，家里的初期设施都是一样的。从最右上开始，逆时针数分别是：





1、厨房：使用料理器具和食材等制作料理，料理可以恢复适当的体力，或者当做礼物送给别人。

2、花瓶：找卖花哥哥卡米尔（花钱）将单体的花朵扎成花束，就可以放进花瓶了——貌似只有美化房间的作用，无语……

3、资产表：饲养的动物种类及数量、马车情况、季节性事件的获奖情况、主角获得的称号等等，最下面还有一条显示两个村子之间关系的图示，最终要达到双方图标都成笑脸才会发生打通隧道的剧情。

4、床：可以存盘，但这个系列都很霸道，只要你想存盘就必须睡觉，然后附带效果是恢复体力……其实每天只要睡一小时就可以了，5点强制睡觉，6点起床……不过口袋也见过某小编玩这东西强迫症，坚持每天8小时睡眠的，至于是谁就不说了——当然，如果结婚之后有了双人床，就不只是存盘和睡觉的作用了，至于具体是啥作用，主编不让我写，你们自己脑补吧。

5、仓库：不想放在背包里的东西可以放进仓库来保存，仓库和马车是相通的，也就是说，一旦马车升级，仓库也会跟着升级。就算放进仓库的料理、副产品和作物等可以长期保鲜，但还是有可能变质的，在变质之前最好把它用掉，或者直接出货吧。

6、马车：后期可以通过改造、事件等渠道，取得更先进的马车，有些可以增加容量，有些还带长期保鲜的功能，但柯南小童鞋说了："马车只有一辆（剑纹：是"真相只有一个！"吧）！"所以我们就没办法鱼与熊掌兼得了，根据搬运的物品不同，选择合适的马车吧。

7、日历：记载各种事件、全体村民生日、重要纪念日的日历，是每天早上必看的一样东西。当然，如果通过任务得到收音机的话，那东西是摆在日历旁边的，可以通过它来得知今明两天的天气预报，非常方便。

8、浴室和厕所：这两个设施属于增建的范围，初期上手是见不到的，后面会做详细说明。

口袋的忠告：

现实里起床时要先洗脸刷牙，不过游戏里起床时不必这么做，只要先看日历、听收音机的天气预报就可以了，而且这两件事一定要坚持做哦，好习惯对未来的生活非常重要。另外中后期可以找工匠艾琳接各种增建任务，从而强化家里的设施，例如浴室等设施还可以略微恢复体力，一定不要错过哦。



入门级的讲解就到这里，由于玩家选择的方向不同，口袋就来介绍一下这两个村子的不同玩法吧。

欢迎来到风铃草村！

牧场介绍

原谅我吧，其实我是奔着神兽来的……所以就先写这个村子了。喜欢养动物的玩家一定要选择这个村子，因为这里的牲畜小屋和家禽小屋都是独立的建筑物，可以养的动物数量也比隔壁村子多了不少。当然，如果中途改变主意也可以投奔此花村，每个月的23日到30日的9点到17点之间，只要来到当前所住村庄的公务所，缴纳3000G的手续费就可以搬家了。下面就来介绍一下风铃草村牧场的基本设施吧，以自己家为中心，顺时针方向数过去，分别是：



1、旱田：风铃草村的田地面积非常有限，只有自己家和家禽小屋中间的4块地，以及家禽放养场下面很窄的一条。但为了参加料理大赛，也只好硬着头皮种菜了。

2、家禽小屋：初级的家禽屋只能容纳10只鸡，增建后还可以扩容。

3、家禽放养场：家禽小屋门前的开阔地，旁边围着栅栏。晴天和多云的时候可以把鸡放出来打野食，很省饲料哦。

4、水池：可以用喷壶到这里打水，用来灌溉田地——不过别忘了，补水也是要消耗体力的。

5、牲畜放牧场：和家禽放牧场的效果一样，晴天和多云的时候可以把动物推出来吃草，节约饲料。

6、牲畜小屋：牛、羊等牲畜住的小屋，游戏初期只能住6只动物，后期可以通过增建来扩容。

7、马车停放场：顾名思义，就是放马车的地方，只要骑马过来按R键就可以拉车出行了，同样在停放场再按R键可以卸下马车。

8、机器小屋：加工房，里面的设施在后面有详细说明。

口袋的忠告：

比起种地，照顾动物反而并不消耗太多时间。住在风铃草村的玩家可以空出很多时间上山溜达或者去隔壁村子转悠。另外就算只有一点点土地，但为了参加料理大会，还是必须要种一点蔬菜的。

一起来养动物吧

家禽小屋里可以养鸡，牲畜小屋里可以养牛和羊，以及传说中的神兽——羊驼，经济型的动物就只有这4种，然后加上在自己家里养的猫、狗、猫头鹰这3种宠物，还有最初跟马车一起加入的特殊动物马，全部只有8种动物……感觉比QQ牧场少了很多吧？但其实每只动物都要照顾的确是很费劲的，不但要考虑体力问题，还要考虑时间流逝的问题……这个时候就要找宠物帮忙了，俗话说得好，养兵千日用兵一世嘛……（众小编：你太黑了，是一时吧）……

随着动物的成长，我们也会得到相应的回报，不过每天都要给动物们喂食才行。除了喂食之外，如果每天都照顾动物们，和它们沟通交流，和动物的感情也会增加，我们得到的副产品质量也会更好。记得及时补充饲料，尽量把全部的饲料盒都灌满，另外就是每天别忘记找动物们聊天哦，口袋推荐大家给动物取名的时候尽量用到数字，这样照顾起来比较方便……实在想不起的时候就到小屋里看笔记吧，可以看到每只动物的当前状况。另外在和动物沟通交流的过程当中，它们头上出现的泡泡提示也代表了当前的心情，具体内容如下：

红心：爱情度较高或者提升爱情度时出现。

音符：与其对话和消除疲劳时出现。

乱麻：不高兴或食物不足时出现。



青筋：被道具攻击或睡觉被吵醒时出现。

Zzzz：动物睡觉的时候不要去打扰它。

骷髅：动物生病的时候，要赶快给它吃药治疗，否则就死掉了……

嘛，虽然饲料挺便宜的，一坨草=5只牛，一袋饵=5只鸡，一盒肉=8只狗……不过每天早上要往里加饲料，对于初期牧场来说，时间久了也是一笔不小的支出呢。所以如果遇到天气晴朗或多云的日子，强烈建议大家把动物赶到小屋外面进行放牧，这样就可以节约一大笔资金——不过在没有收音机听天气预报之前，万一赶上多云转雨雪的天气就倒霉了，如果把动物晾在外面，不但会降低爱情度，而且还会造成疾病，所以中午的时候最好不要离开动物附近，万一变天好及时把动物们收起来。这里还要强调一句，其实这些动物乱溜达的话，找起来还真挺费劲的……尽量早点拿到铃铛吧，一摇铃，爱情度较高的动物就自动过来排队了。最后要强调的就是，千万不要用钝器或利器殴打动物们……口袋没这方面的经验，还以为除了用榨乳器挤奶之外，也许可以砍下一两片牛肉用来做牛排什么的，于是对可爱的牛牛抡起了镰刀斧头……结果牛肉是没见砍下来，这爱情度却是下降得厉害呀……（剑纹：好孩子不要学她）……

牛：1500G-3000G，出产物是牛奶，需要使用榨乳器。初期投资虽然很大，不过一旦稳定产生附属品，收入就很稳定了。尽量每天坚持对话、刷毛和喂食，争取把爱情度冲得高一点，高品质的牛奶可是价格非常高的出货品啊。

羊：3000-7000G，出产物是羊毛，需要剪子。成年羊和牛不一样，牛可以每天榨乳，但羊却是隔一段时间才可以剪一次毛，而且羊毛的收入和爱情度成正比，所以建议大家不要直接购入成年羊，买小羊羔养大的话，爱情度增加得比较快。

羊驼：18000G，出产物是羊驼毛，需要剪子。不愧是传说中的神兽啊，想养这东西必须养过牛和羊，而且要到第二年的秋天才可以买到，虽然价格很贵，但羊驼毛的出货价格也很高，一旦见到一定要入手哦。

鸡：800G-1500G，出产物是鸡蛋。这种家禽非常方便，因为不像其他牲畜一样需要每天刷毛，只要喂食和沟通就可以了——成年鸡只要

不生病，每天都会下蛋的。推荐大家要买就买鸡雏，鸡雏成长的速度非常快，爱情度高的鸡蛋无论是料理用还是出货都很划算。

动物养得好，就有机会参加每个季度的动物祭了。如果取得优胜的话，得到的奖励很不错哦，注意只有健康、活泼的成年动物才可以参加比赛。另外成年动物也是可以生育后代的，只要去找杰西卡进行繁殖就可以了，自己繁殖的幼仔虽然会耗费母体的一段时间，不过刚出生的爱情度就很高，能够早日采集到高品质的副产物。最后还要强调一下动物的寿命问题，除了病死之外，4种经济动物都有寿命的年限控制，所以就算再怎样呵护它们，最后也会……唉，大家最好有这个觉悟，口袋第一只牛取名叫DNA大人的，结果明明知道它的寿命已经差不多了，却一直都没舍得把它卖掉……眼睁睁看着它寿终正寝的，好可怜……于是之后再买动物就全都叫数字编号了，没名字也就没投入感情，省得生离死别太难受。

马：入住第3天时自动回归，可以用来骑乘或者拖马车。因为脚程很快、容量大，所以往返隔壁村或者上山大量采集时都可以用到。中后期进行马车改造时，也可以去店里租用更强壮的马。

狗：5000G，可以用来帮忙放牧牲畜。狗很忠诚，养在家里看也好，用来将动物赶进赶出也好，就算主人夜不归宿（住旅馆），如果有训练好的宠物狗在，也就可以放心了。不过要想和宠物狗搞好关系，睡觉前一定要记得抱抱它，给它点吃的，顺便陪它玩玩游戏。注意，牛要大型犬才可以放牧，而羊驼和羊只需要小型犬就可以了。

猫：5000G，可以用来帮忙放牧家禽。突然下雨怎么办？如果有训练好的宠物猫在，鸡就不怕被淋湿了。只要每天坚持抱抱它、给它吃的，陪它玩铃铛，家禽小屋里除了收鸡蛋它干不来之外，其它的就不必你操心了。好感度最高的情况下，1只宠物猫可以照顾5只鸡，很能干吧？

猫头鹰：10000G，可将玩家从山顶运送到村里。这小家伙和哈利波特里的猫头鹰完全不同，哈利波特里的猫头鹰是送信的，而我们这猫头鹰是送人的……爬上山顶后，最速的回村方法是什么？答案不是马，也不是金手指，而是呼叫猫头鹰。只要站在山顶的木台上召唤它，就可以瞬间把你送回村子，非常方便。

口袋的忠告：

只要努力提升爱情度，使副产品的质量不断地提升，就算没有大块的田地也可以快速致富。另外如果用心对待宠物，就可以让它们去给你跑腿了，结果就是你可以不用特别费劲地去追着那群牲畜和家禽到处乱跑，也就是说，磨刀不误砍柴工？

风铃草村的建筑物和居民

牧场部分已经介绍完了，从牧场的地图版块出来后，就到了村口。村口只有三个设施：

1、隧道入口：这是风铃草村的入口，在隧道开通之前，是无法通行的。开通后不但可以快速往返两个村子，还可以进入挖些矿石，不过要多加小心哦。

2、出货箱：出货箱是用来卖东西的，全天均可使



用。卖出的钱可供经营牧场和生活，游戏第二天时卢德嘉村长会给玩家详细讲解使用方法，口袋在这里就不多说了。不过有个小窍门还是得让大家知道的，如果想要把乱七八糟的东西都卖掉，根本不必来回往家跑，只要架着马车来就可以节省很多时间。

3、教堂：没有固定的营业时间和休息日。起初里面一个人都没有，直到第一年的冬天，罗文神父和爱丽拉修女才会来到这里。平时这两个人都是在教会里活动的，偶尔也会在山里碰到。罗文神父的生日是秋月4日，喜欢的物品是月露草和蜂蜜。

向上一个地图就来到了风铃草村中央地带，以中心的喷泉为轴，从最左下的建筑开始顺时针数起分别是：

1、杰修动物店：营业时间是10点到17点，水曜日休息。这是杰西卡和阿修母子俩开的动物店，除了出售4种经济动物之外，还出售动物用的药品，甚至可以帮忙繁殖，是村中不可缺少的重要设施。店主杰西卡的生日是夏月17日，喜欢毛线团和蜂蜜。女儿雪露的生日是春月24日，喜欢宝石和蝴蝶。

2、弗鲁乔：营业时间是8点到20点，土曜日休息。从宠物到日用品，无所不卖的杂货店。在机器小屋还没有增建之前，小麦粉等产品就必须在这里买了。弗乔的生日是夏月21日，喜欢蘑菇和青蛙。鲁乔的生日也是夏月21日，喜欢月露草和蜻蜓。

3、艾琳工房：没有固定的营业时间和休息日。艾琳可以提供自己家以及牧场等设施的增建服务，只要达到一定的好感条件后，在公告栏接受任务后，只要给她送去相应的材料就可以了。艾琳的生日是冬月9日，喜欢清酒和香鱼。

4、风铃草村公务所：营业时间是7点半到17点，月曜日休息。如果不想回家的话，在公务所里也是可以存盘和睡觉的。如果乘马车去隔壁村的公务所里睡觉，马车会自己跑回家。另外搬家的时间段前面已经说过了，需要注意的是，如果有动物处于妊娠期，是无法搬家的，做搬家计划前先确认一下吧。村长卢德嘉的生日是春月16日，喜欢月露草和日本茶。第一夫人罗斯的生日是秋月23日，喜欢西洋茶和野花。

5、卡米尔花香：营业时间是10点到17点，月曜日、木曜日和金曜日都休息。在卡米尔的店里可以买到随机花种和鲜花，而且还可以将野生•种植的鲜花扎成花束（3支为一束），另外也可以加工香水，深受女子们的喜爱。

6、美丽霍华德：营业时间是10点到22点，木曜日休息。这家餐厅的老板……要不是自己家里的料理器具和菜单尚未完善，口袋坚决不会去“它”店里消费的，太恶心了，隔夜饭都快吐出来了……活生生的人妖啊，连说话的台词里都带着红心符号！至于料理，肯定是比直接吃食材更舒服，恢复的体力也相对较多，不过需要注意的是，料理和食材一样也是有保质期的，要吃多少就买多少吧，放太久会坏掉的。霍华德老板的生日是秋月27日，喜欢西洋茶

和野花。

7、古拉尼宠物店：营业时间是10点到17点，月曜日和木曜日休息。在这家店里可以买到狗、猫等宠物，还可以购买和改造马车，高级马车虽然贵得离谱，但性能也强得变态，比如放进食材可以无限度地保鲜……等等。古拉尼的生日是夏月7日，喜欢酒类和番茄。

口袋的忠告：

其实村子里除了建筑设施和道路之外，还有一些约会地点哦，例如广场上的长椅、教堂等等，都是些僻静的地方，有空过去转转吧。另外地图上有些地方看似无法通过，其实如果想想办法还是可以杀过去的……例如出货箱后面的某处。至于教堂下面那个初期无法通过的大洞，只要去接艾琳给的多次任务就可以不停地向里挖深，最终和此花村连接在一起，成为一条隧道。



好吧，这个村子拥有大片的田地，种子和农具也是一应俱全的，如果说喜欢动物的玩家要选风铃草村，那么喜欢作物的玩家就一定要选此花村了.其实两个村子也都是可以互通物产的，例如此花村也可以养神兽，考虑好了再决定住处。下面就来介绍一下此花村牧场的基本设施吧，以自己家为中心，顺时针方向数过去，分别是：

欢迎来到此花村！

牧场介绍

因为从来没有预热过，所以一直以为此花村的村长是个帅哥……后来得到硬核的提醒才知道，原来游戏中名字红色的是女人，蓝色的是男人啊！

1、牲畜·家禽小屋：相比之下，此花村的动物小屋的规模实在是差得很远啊，最初只能容纳4只牲畜和两只鸡，至于用法则是和风铃草村的一模一样，没必要累述了。

2、放牧场·家禽广场：右边的栅栏里放鸡，左边空地里放牛、羊和羊驼，使用方法还是和风铃草村的一样。不过口袋一直觉得很纳闷，那么大的栅栏里只放两只鸡，会不会太浪费了囧



3、水池：最大那块田地的下面是一座水池，用法和隔壁村子一样，不过由于田地范围较大，还是建议快点升级喷壶，这样就可以做到一次性浇水了，不必来回打水。需要注意的是，由于田地面积广阔，而且旁边还有几块可以种植的散田，所以别漏掉哦。除了下雨天不必浇水之外，晴天和阴天都要每天浇水两次（每12小时一次），否则会影响收获作物的品质。

4、旱田：这次需要用镰刀先把覆盖在田地上的杂草割掉才能露出土地，然后用锄头挖坑松土，再浇水、播种，最后等待作物成熟来收获……所以除了自己家左边那块巨大的田地之外，还有几块零散的田地可以开发，大家自己找找看吧。具体的耕作方法，下面会做详细说明的，口袋就不

多嘴了。

5、马车停放场：这个就不多说了，和风铃草村的使用方法一模一样。

6、鱼塘：顾名思义，增建后里面可以养鱼。

7、水车小屋：和风铃草村的机器小屋一样，都是加工房。

8、水田：增建之后的新田地，后面会有详细说明。

口袋的忠告：

初期不必急着跑去风铃草村和居民们交流感情，只要勤勤恳恳地耕作就可以了，记得有机会升级农具时千万不要错过。另外别忘了最好能早点养些动物，以备料理大会使用。

蔬菜水果大丰收！

和照顾动物一样，必须精心培育才会收获高品质的粮食、蔬菜和水果。这次的田地有几个新特性，其中第一个就是你看不见它，必须经过割草这个步骤之后才能发现田地的边缘和范围。这个范围应该怎样确定呢？有个小窍门，只要你站上去，发现角色的脚被草盖住一点点的地方，就是可以改造为良田的土地了。不过随着土地的开发，灌溉就成了我们最头疼的问题，口袋起初一个芜菁一个坑，每天浇水两次，总有一股摔机的





冲动……后来看见某玩家发的贴图，上面竟然是带垄沟并且连成一片的，无语……原来还可以挖成这样啊，连在一起挖成垄沟形就可以灌溉联通了，真方便。当然，如果不小心挖断了，还可以用锤子将地砸平，并重新挖出垄沟。

作物从播种到成熟，一共要经历6个阶段，分别是：种子、发芽、新叶、开花、结果、枯萎。有些多年生的作物，到第5阶段结果收获后，还可以返回第3阶段新叶继续成长，然后再重复开花、结果的过程。记得早晚每隔12小时就要浇水一次，这样作物才会茁壮成长，收获的产品质量也会有所提高。

根据季节不同，可收获的作物种类也不同，下面我们就以列表形式来说明一下全部的作物收获季节吧。注意其中“耗时”一栏中的天就是指正常的天数，而“水”则是浇水次数的意思，一天2次哦。

春夏两季收获的作物信息

春季收获的作物				夏季收获的作物			
名称	价格	分类	耗时	名称	价格	分类	耗时
咖啡	120G	果树	24天	桃子	250G	果树	39天
樱桃	100G	果树	52天	香蕉	300G	果树	59天
春茶叶	1000G	茶叶	24天	夏茶叶	1000G	茶叶	24天
粉玫瑰	260G	花	9水	红玫瑰	230G	花	9水
木菊	140G	花	6水	向日葵	260G	花	13水
康乃馨	250G	花	9水	玉米	490G	蔬菜	14水
卡萨布兰卡	280G	花	13水	洋葱	120G	蔬菜	6水
芜菁	120G	蔬菜	4水	南瓜	220G	蔬菜	13水
马铃薯	170G	蔬菜	6水	樱桃萝卜	250G	蔬菜	4水
卷心菜	300G	蔬菜	13水	番茄	100G	蔬菜	12水
芦笋	240G	蔬菜	9水	菠萝	4000G	蔬菜	16水
黄瓜	350G	蔬菜	10水	西瓜	3000G	蔬菜	19水
草莓	850G	蔬菜	16水				

虽然蔬菜必须每天浇水，不过像果树、茶叶这样的作物，就算放着不管也可以收获。随着牧场的

发展，还可以种植必须在水田里生长的大米，另外很多谷物也可越冬存活。要想得到高品质的收成，种子质量是一方面，但也可以通过施肥来实现同样的目标。比如品质只有半颗星的种子，在耕种过程中施肥一次，收获的作物品质就会提升为1颗星，以此类推。另外，在店里只能买到半颗星的种子，不过如果建成了水车小屋，就可以将高品质的作物拿去加工，得到高品质的种子了。

秋冬两季收获的作物信息

秋季收获的作物				冬季收获的作物			
名称	价格	分类	耗时	名称	价格	分类	耗时
葡萄	330G	果树	52天	柑橘	590G	果树	52天
可可	2000G	果树	59天	蓝玫瑰	1500G	花	19水
苹果	140G	茶叶	39天	雪花莲	230G	花	9水
秋茶叶	1000G	花	24天	龙胆	140G	花	6水
瞿麦	120G	花	6水	白萝卜	110G	蔬菜	4水
白玫瑰	200G	花	12水	白菜	370G	蔬菜	12水
非洲菊	250G	花	9水				
菠菜	290G	蔬菜	4水	随时收获的作物			
胡萝卜	150G	蔬菜	6水	名称	名称	名称	名称
茄子	330G	蔬菜	12水	大豆	100G	谷物	43天
番薯	950G	蔬菜	5水	荞麦	80G	谷物	34天
青椒	200G	蔬菜	12水	小麦	60G	谷物	27天
大米	90G	谷物	63天				

说起来，很多料理都用到了大米这种谷物。从店里买来的大米很贵，品质又很低，所以如果有机会一定要找艾琳升级几块水田，不要小看水田哦，比起自己家和其它设施，这种既经济又实惠的增建一定要排在前面才行。不用有任何压力，水田非常好种……只要春天将河里的水引进来，种上水稻，就算放在那完全不管，秋天也可以收获黄澄澄的麦穗，真轻松。比起水田的作物，普通旱田就不能随便放着不管了，如果一整天也没浇水，赶上个艳阳天——第二天你会看到田里的作物都枯萎了……赶快浇水还可以救活，如果就这么放着不管就会死掉哦。另外需要注意的是，正在生长中的作物不要用锄头等农具去再次耕耘，否则它就会通身变红（流血了！？），品质也会大幅度下降。

口袋的忠告：

由于作物的品种很多，所以为了填满出货列表，每种都种一下吧，有空去店里看看有没有新种子。当水车小屋造好之后，首先要留意的就是制作种子的那台机器，因为只要配合肥料持之以恒地改良，总有一天会种出完美的作物哦。

此花村的建筑物和居民

和风铃草村有所不同，此花村的村口有除了出货箱和隧道之外，还有3个建筑。

1、邮递员之家：没有固定的营业时间和休息日。细心的玩家们可以发现，起初这里是没有人住的，直到第一年的夏天时才搬来，负责两个村子之间的通信邮递……问题是，貌似主角一次也没写过信啊，咋回事？

2、铸造大师罗盛家：没有固定的营业时间和休息日。这孤僻的老头子竟然喜欢COS熊猫……如果和他搞好关系的话，就可以在公告栏中接受农具改造的任务，大大提高了生产效率。另外还可以得到其它两种有用的农具，例如锤子除了可以将地



面压平重造之外，还可以将石头加工成石材；斧头还可以将树枝加工成增建可用的木材。罗盛的生日是秋月8日，喜欢竹子和矿石。

3、竹马之友：营业时间是10点到17点，金曜日和土曜日休息。以马车为主的宠物专卖店，除了经营马车购买、改造和租借马之外，还出售各种宠物，例如猫、狗、猫头鹰。

4、隧道：和风铃草村一样，这里是此花村的隧道入口。

5、出货箱：两个村子的共同出货箱。

村口向下一个地图就是此花村里了，从最左上角顺时针数，建筑分别是：

1、穆穆乔杂货店：营业时间是8点到20点，日曜日休息。三个乔是三胞胎兄弟……开的店连商品都卖得一模一样，所以也没必要特地跑去隔壁村子逛商店了，这里也可以买到宠物食品，见到就多买一些备用吧。穆乔的生日是夏月21日，喜欢魔法蓝花和矿石。

2、菖蒲医院：没有固定的营业时间和休息日。两个村子只有这么一个医院，不过可能是大家平时都比较注意健康吧，除了主角晕倒被送来之外，貌似还没见过其他的病人呢。菖蒲的生日是秋月30日，喜欢魔法红花、绿茶和煎茶。





3、此花村公务所：营业时间是7点半到17点，木曜日休息。两个村子的公务所功能完全一样，所以也没必要多说了。不过，从第一年的秋天开始就有位帅哥米哈伊尔住进来，他只在这呆到春天，然后第二年的秋天还会来住的，要想和他搞好关系就要把握时机哦。村长伊尔莎的生日是夏月5日，喜欢日本茶和盔甲。她儿子琉一的生日是秋月16日，喜欢矿石和魔法蓝花。

4、严部种子店：营业时间是10点到17点，月曜日和火曜日休息。这家店里出售的种子品种繁多，而且还会随着季节而变化。在没有水车小屋之前，只能在这里买种子了——当然，做任务得到的报酬偶尔也会有种子。严部的生日是冬月22日，喜欢蔬菜和虫子。

5、扎乌里果树园：没有固定的营业时间和休息日。这家伙的原型莫非是伊达政宗……（笑）……其实只是个普通的武士形象罢了，看起来蛮凶的，其实人还不错，想知道关于果树的信息就尽管去找他吧。扎乌里的生日是春月6日，喜欢水果、岩鱼和鲈鱼。

6、索娜饭馆：营业时间是10点到22点，火曜日休息。以亚系菜品为主的饭馆，是初期最主要的体力恢复手段。因为索娜做的菜味道不错，所以也可以拿来当礼物送人……索娜的生日是冬月12日，喜欢月露草和普洱茶。孙女真央的生日是冬月19

日，喜欢魔法红花和香草茶。

口袋的忠告：

既然两个村子都介绍完了，那么叮嘱一句吧，如果看见对面村子举办特色庆祝会或祭典什么的，就安慰一下自己吧，毕竟不是同个村子的居民就没办法参加人家的活动，除了料理大赛等共同活动——当然，你也可以选择搬家。另外刚才不是介绍了果树园么，从严部的种子店往果园跑的过程中，有些人就是喜欢超近道……不过如果掉进河里一样会减体力的，小心哦。最后要说一句，就算不是休息日，赶上庆典、祭祀等特殊活动的日子，很多店也是不开门的，要想买东西就提前看看日历吧。

以上就是两个村子的分别介绍，下面回归主题，讲讲游戏当中其它共同内容吧。

～两个村子的共同特点～

★接受任务

只要去接公告栏上的任务，并在规定时间内完成就可以得到相应的报酬。根据任务种类的不同，我们可以把任务分为5大类：



工作类：一般是由关系良好的居民委托的，比如照顾动物或作物等等，有空就去接吧。

限定物品类：会得到“平底锅”、“特制服装”等等的任务，千万不能错过。

物品类：一般都是以各种理由向玩家请求提供物品的任务，报酬大部分都是金钱和普通物品。

增建类：和艾琳搞好关系，就可以从她那里接到增建类的任务了。这类任务非常重要，平时要多多积累建材才行。

工具改良类：和罗盛搞好关系，他就会帮你改造工具了。为了实现完美工具的目标，每天给他送竹子去吧——莫非他是用来吃的？

口袋的忠告：

做任务也是有等级之分的，初期只能接低级任务，例如捉个虫啊，摘个花什么的。随着任务数量的增加，难度也会有所增加。中后期的任务难度有些总是让人头疼，例如要求3星以上的种子若干个什么的……动不动就要花上好几天甚至一个月才能完成，这时千万不要大意，还是看准了需求再接吧，否则过期就没报酬可拿了——当然，就算是无法完成也不会掉居民对你的好感，所以万一没完成也不用难过。另外，级别提高之后也可以一次接下较多的任务，例如1级时最多可以同时接10个任务，2级则是14个，3级是18个。

★增建

要想扩大牧场和自己的家，就必须有大量金钱和资源的支持，所以每天都要攒钱才行啊……最初要和艾琳搞好关系，然后她就会在公告栏上贴出增建的任务，接受任务后就要检查当前的资金和材料是否达到条件，如果达到条件，有空的时候去见艾琳就可以实现增建了。

增建之后，两个村子都可以追加新工作了，例如风铃草村增设的蜂箱可以养蜜蜂，而此花村增设的鱼塘还可以养鱼。当然，如果搬家的话，另一边的牧场也一起增建，这样就可以实现全方面发展了。自己家里增建的浴室和厕所可以恢复体力，就算什么也没吃也可以恢复……太假了，而且为什么厕所也可以恢复体力呢囧

口袋的忠告：

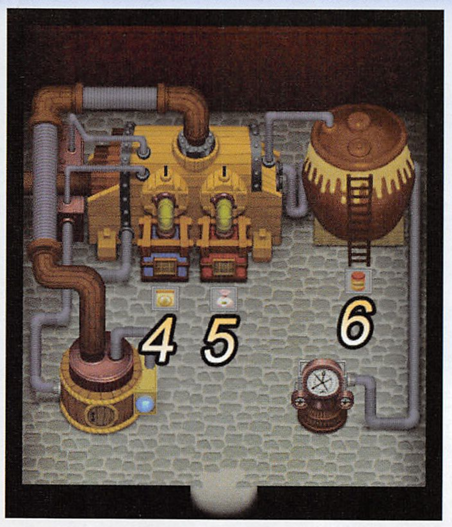
只要在公告栏上看到艾琳的增建任务就要接下来，哪怕当时身上没有那么多资金和材料也不要紧。另外增建田地前也要考虑体力的问题，如果没有那么多体力，就算田地全部开垦出来也无法耕作哦。

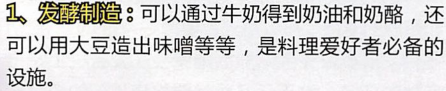
★合理利用加工房

增建了加工房之后，就可以制造之前无法得到的高级物品了。两个村子的加工房的名称和功能都不相同，下面做个简单的介绍。

村庄	加工房	增建需求1	增建需求2	1次完成		2次完成
风铃草村	机器小屋	放牧场1次	宠物场	发酵制造	毛线制造	酿造制造
此花村	水车小屋	旱田3次	水田通道	种子制造	面粉制造	腌菜制造







1、发酵制造：可以通过牛奶得到奶油和奶酪，还可以用大豆造出味噌等等，是料理爱好者必备的设施。

2、毛线制造：从羊和羊驼身上取得的毛料可以拿来加工成5种毛线团，是成衣任务不可缺少的材料。

3、酿造制造：高品质的酒和茶叶都是通过这台设备生产出来的，想要扩充菜单就靠它了。

4、面粉制造：甜品控的福音，面粉是干什么的？各种点心都需要高品质的面粉哦。

5、种子制造：可以从一株作物中提取两个种子，有了它，就再也不用望穿秋水地等着店里更新了。

6、腌菜制造：别以为这东西就只能料理做咸菜用，其实把新鲜蔬菜稍微做个加工，出货的价格就会......嘿嘿......

口袋的忠告：

每个村子都有3种独特的工艺，接受增建的任务后就开始行动吧。另外加工房最大可以接受8种物品同时进行，限定数量是20个，加工物品也是需要时间的，大家不要着急哦。

★投入自然的怀抱

牧场系列虽然不像符文工房那样加入了野外战斗要素，不过休闲类的探索和收集还是很有趣的。口袋特地自制了游戏中的野外地图，将重要地点都标出来......在这里特别感谢翼之梦的破解DNA大人帮忙写的导图程序。从山顶的1个地图开始，左右各有3个地图属于野外部分，下面就来说明一下各地点的情况吧。



山顶部分：

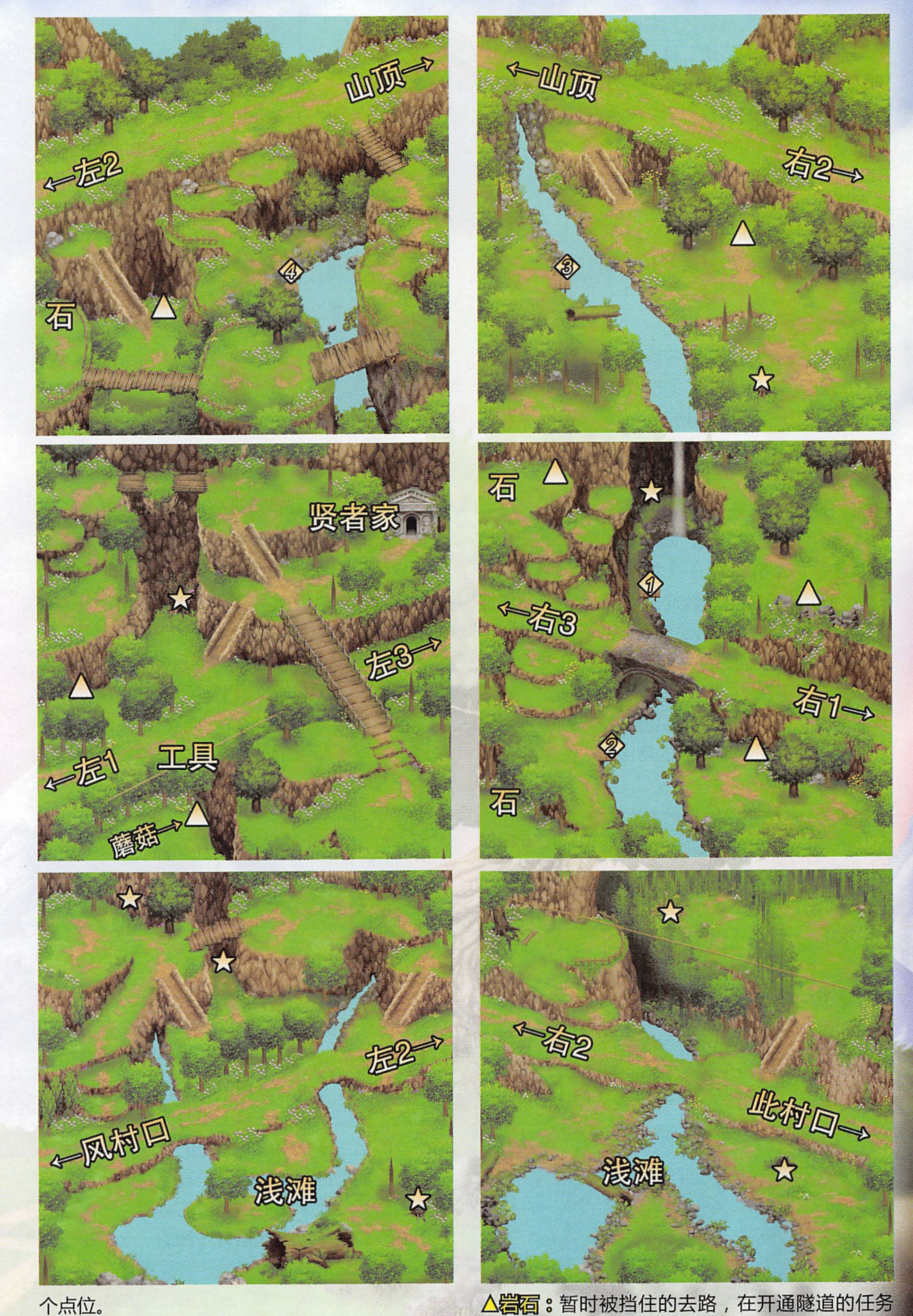
1、温泉：起初只是一片森林而已，接受任务后被改造成温泉浴场，可略微恢复体力。

2、女神之泉：向泉水里投入物品就可以召唤出女神殿下了，据口袋摸索，她比较喜欢草莓和鲜花......不知道往里丢破鞋和鱼刺会是什么效果？

山道部分：

贤者大人的家：后面会对炼金术做详细介绍，在这里就不多说了。

★标记：每天都可以摘取物品的地方，两侧共有8



个点位。

◇**标记**：可以垂钓的地方，两侧共有4个点位。

△**岩石**：暂时被挡住的去路，在开通隧道的任务中可以清除，或者拜托地图上的野熊……

野外工具：包括蘑菇跳台和索道等等，都是方便的移动工具。

浅滩：徒手捉鱼的地方。

草丛：捕捉虫子的地方。

整个地图：可以和野生动物们多做交流，起初效果并不是很好，后期会逐渐亲近起来。另外地面上掉落的材料和物品也可以捡起来收着，没用的都可以拿去出货卖钱。



★拾荒指南

两侧的山道上会有很多稀奇古怪的物品，对于初上手的玩家来说，这是一笔不小的资金来源。捡到的花可以当做礼物；树枝和石头都可以作为增建的材料‘蘑菇、竹笋、香草等作为料理的食材非常方便。刚刚提到的8个带☆标记的地方，平时可以得到1-5个物品不等，要看人品了……不过随着时间的增加，☆标地点的物品质量也会有所增加。另外需要强调一点，出现台风或暴雨等恶劣天气的时候，出现宝玉的几率会大大增加，集齐了7块宝玉就可以去见女神殿下了。下表中列出了每个季节不同山侧的特产物，其中该季特有的物品用特殊颜色的字注明，大家在采集的时候可以注意一下。

共同	春季	夏季	秋季	冬季
石头 树枝 杂草 矿石 毒蘑菇	月露草 蜂巢	月露草 梅子 杏子 枝瑚菇	栗子 薰衣草 蜂巢 杏鲍菇 枝瑚菇	薰衣草 雪球 艾利草
风铃草村侧	魔法蓝草 薄荷 春黄菊 棕蘑 核桃	魔法蓝草 薄荷 春黄菊 棕蘑 核桃	薄荷 春黄菊 蓝莓	核桃
此花村侧	香菇 竹笋 竹子	魔法红草 香菇 口蘑 竹子	魔法红草 香菇 口蘑	

口袋的忠告：

山里有很多地方都是可以跳河的，也不能说完全没好处，每跳10次左右就有机会得到一件随机物品，它有可能是一双破鞋，也有可能是一块宝石——代价则是体力大幅度降低，没事还是别跳的好。另外如果遇到熊和野猪，很有可能会被攻击……被撞一下可是很痛的，尽量别惹它们吧。

★捕鱼指南

这次的鱼类图鉴竟然有70多种……呃，不过只要掌握好时间、气候和地点，收集起来其实并没有想象中那么困难。两个村子从村口出来，第一个地图里就有浅滩，只要站在水里，对准鱼影按键就可以捉到鱼了——这里说个小窍门，与其等鱼撞在你身上，还不如跑动捉鱼效率会比较高，另外也不要打草惊蛇，省的还得来回切地图刷新。

除了徒手捕鱼之外，还可以文明进化一下，用钓竿钓鱼……这个初期没有，要第一年夏季的第一天才会得到，有了钓竿就可以在野外地图上4个□标记的地方钓鱼了。另外，如果和卢德嘉搞好关系的话，还可以接到奇迹钓竿的任务——用10个破球和10个破鞋去换，钓到这些垃圾的话最好先攒一下。

就算到了冬天也可以钓鱼，只要用锤子在冰面上砸开一个大洞就可以了——锤子是任务得到的，就是用来锤地、砸石材的那把。当然，想在浅滩上徒手捉鱼是不可能了，浅滩是砸不出窟窿来的。

口袋的忠告：

推荐大家在恶劣天气下捉鱼，因为有可能会找到意想不到的物品哦，例如宝玉什么的。

★捉虫指南

这个嘛，在日本，连青蛙也被归为虫子了，真是无语……说起捉虫子，很简单，靠近虫子按A键就可以了，如果是飞行类的虫子则要看准地面上的影子，按B起跳再按A捕捉。虫子是不会过期的，所以就算放在身上和仓库里多久也不必担心。而且虫子是有级别之分的，怎么区分呢？关起来呈现绿色笼子的虫子是最普通的，其次是灰色的银笼，最罕见的是黄色的金笼。一眼看上去，满地的虫子其实都是有颜色的，这个虫子本身的颜色和它的捕捉有关吗？答案还是有的，但并不是以“绿、灰、黄”来区别，而是如下列表划分的，大家捕捉的时候也好有个心理准备：

捕捉难度	蚂蚱	萤火虫	蜻蜓	甲虫	蝉	蝴蝶
简单	绿色	黄色	红色	棕色	棕色	白色
普通	棕色	绿色	蓝色	黄色	绿色	黄色
困难	红色	紫色	黄色	白色	黄色	蓝色

口袋的忠告：

说说各种类型虫子的习性和捕捉地点吧。蜻蜓和蝴蝶大部分时间都是要跳起来才能捉到的，注意看好影子；蚂蚱随便靠近就可以捉到；青蛙要下雨天才会出现，多半会在河边；萤火虫要晚上才能捉到；蝉一般是白天栖息在树木上，甲虫则是夜里栖息在树木上，这两种虫子最难捉，因为只有停在树上才能捉，只要一不小心让它飞起来就没戏了……禁止大步流星跑过去，要慢慢靠近才行，耐心一点吧。

※关于剑纹的提问……

剑纹：口袋，游戏里有小强吗？

口袋：……没有。

剑纹：这个可以有！

口袋：……这个真没有，你去硬核的桌子下面找找看吧。

★去矿山寻宝

在两个村子之间的隧道中，有一座神秘的矿



坑。如果和艾琳搞好关系，她就会开始疏通隧道，当隧道疏通达到3次时，就会开通隧道南侧的横道，然后是北侧横道，最后开通深处的矿坑。矿坑里非常昏暗，里面一共有4个出矿点，矿点和野外的物品出产点一样，也有1-5次的采集机会。不过在矿坑里经常会因为撞到蝙蝠、踩到水坑等原因而损耗体力，不过呢，为了诱人的金银和宝石……大家多带点恢复体力的东西吧。

口袋的忠告：

顺便说一句，最值钱的宝石是“粉钻”哦。当然，矿石开采出来时，谁也不知道里面包着什么东西，要用锤子敲开才能看到，用锤子也是需要消耗体力的，如果当时没那么多体力，就带回村子里下次再敲吧。

★不可思议的炼金术

之前说过的矿坑，里面很暗对吧……其实如果早点结识贤者大人就没必要担心了，她会做一种夜视药，就算在黑暗的地方也可以很清楚地看到周围状况，非常好用。那么我们去哪里找贤者大人呢？第二年的春天之后，除了公共活动日之外，她每天晚上20点到2点都会出现在风铃草村的山道上，也就是说，从村口出来的第1张地图和第2张地图附近徘徊，只要捉到这个神奇的萝莉，今后很多事情也都会得以解决的。

只要认识了贤者大人，每逢月曜日、水曜日和金曜日的16点到22点去见她就可以让她帮忙做药水了，一共有11种不同功能的药水，每天只能做一种，不过一次可以做99个——如果你真有那么多材料的话。药水一共分成3类，至于具体的材料就不多写了，因为篇幅有限……当然，也有用到钓鱼时钓到的破球和破鞋什么的囧

4种效果药水（持续1天）：恢复50%体力、体力消耗速度减缓一半、不用连击也可以钓鱼、拥有夜视能力。

3种肥料（持续到作物收获完



全为止）：保湿肥料、加速肥料、增产肥料。
4种动物好感药水（持续1小时）：与猫亲近、与狗亲近、与羊驼亲近、与野生动物亲近。

★料理

这应该是游戏中所占比例最大的卖点了吧，料理在历代牧场当中都占有很重要的地位，其中包括任务、礼物、比赛，还有日常自行恢复体力等等，都能用上料理。这个料理的菜单真不知道应该去哪里讨，目前除了料理大赛村长给的东西之外，就只能靠自己的悟性了……每做出一种料理，记得的菜单就多一道。当然，偶尔也会发生自己创作出和当前制作的菜品完全不相干的菜单这种情况。

收集食材的方法有很多，可以种植作物收获，也可以饲养动物采取，还可以上山捕捉和采摘，另外也可以依赖加工房和杂货店。至于器皿就得靠任务了，除了锅是自动剧情得来的之外，其它都要付出努力才行。另外很多食材都是二次使用的，什么叫二次使用？比如米饭、面包、生鱼片、天妇罗等等，这些原本成形的料理都可以作为原料用在其它料理当中，所以不要轻易将这些东西卖出去哦。

口袋的忠告：

很多玩家会担心，如果使用了不够新鲜的食材，会不会影响到料理的新鲜程度呢？答案是否定的，只要别用已经腐败的食材，做出来的料理就都是最新鲜的，放心吧。

★事件

游戏中一共有三种事件，分别是“剧情事件”、“友情事件”以及“爱情事件”。其中“剧情事件”顾名思义，就是游戏的主线剧情注定发生的事件了，包括每个月要被折磨几次的料理大赛、各种祭祀等等，只要出现在日历上，就都可以经历到——当然，前提是不要错过，其实只要在当天事件结束前的一分钟加入就可以了，不过还是要推荐大家把准备工作做好莱行。另外口袋刚才所谓的“日历”，不知道玩家们发现了没有，如果选择不同的村子，日历上的记录也会有所不同。接下来的“友情事件”也一样，就是和居民搞好关系之后发生的一系列事件，当然也和你所选择的阵营有关，如果想全部经历一下，那就只能搬家了——全攒齐的话应该会累死囧

下面，口袋喜欢的就是是“爱情事件”了，毕竟里面若干个帅哥都很有爱么……好吧，其实前面就已经说过了，可以吃窝边草，当然也可以吃山另一边的草。怎么看出对方对你爱情度是多少呢？对话窗口看到了吧，窗口旁边不是有一圈小花么？那个就代表了爱情度。

颜色	白色	紫色	蓝色	绿色	橙色	粉色	红色
数值	0	10000	20000	30000	40000	50000	60000

除了经常送给要追的角色礼物之外，还可以约会……嗯，约会的地点非常重要，如果选错了地方，被别人放鸽子也是很正常的。曾经有个男生试图找口袋去网吧约会，于是被口袋断然拒绝了……（笑）……好想对他说一句“空気を読め！”

如果对方的花已经红了，就可以求婚了。去穆穆乔杂货店里买一根蓝色的羽毛吧——我嘞个去，这么贵啊，1万G呢！另外，口袋在玩这游戏的时候充分体会到了制作公司对女性的体贴……怎么说呢，因为如果追阿修、千寻和奇利克这三个人的时候，是由男方来求婚的，好浪漫啊……然后如果同意就结婚了，但也可以拒



绝，拒绝的话就可以由玩家亲口提出求婚的邀请，真是感觉挺新鲜的。至于全部的恋爱对象资料和事件选择，在这里就不做具体说明了，大家可以自己摸索着试试看——当然也欢迎来函询问，因为杂志的页数实在是很有限啊。

结婚之后，又多了很多新事件，例如怀孕、生子、孩子的生日、和孩子一起洗澡、孩子的成长等等。另外，除了那10个结婚对象之外，还有两个隐藏结婚对象，一个是邮差迪鲁卡，另一个是修女爱丽拉，在追这两个人的时候一定要注意，因为这两个人的爱情度不会在对话框上显示出来，也就是说——永远是白花，但不要以为这样就是对你没有好感，其实人家说不定已经脸红心跳了哦。



口袋的忠告：

结婚之后别忘记去买个双人床……否则什么都不会发生的╮(╯▽╰)╭

★关于联机

这部作品支持联机，如果进入联机地图，很多老玩家都会发现——和前作的场景非常相似，也有一块巨大的、可供玩家自由发挥的看板，还有一块不大的土地，另外就是右边控制天气的小太阳……嗯，也要缴纳一定的游戏货币才可以互通有无哦。最后，因为无法在游戏中打字交流，但制作小组竟然非常贴心地允许玩家使用表情符号……于是口袋进去之后一顿狂冒桃心，搞得一起联机的同事都很尴尬，哈哈……



那么，牧场物语就这样告一段落吧，游戏的过程非常欢乐，汉化的翻译过程也很有喜感——如果下期有多余的页面，本刊还会继续报道汉化进程的。



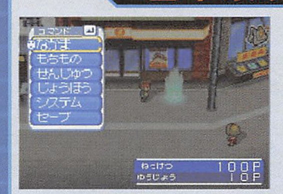


上图为日版原版画面，下图为某组的汉化版。祝她们汉化顺利！

文/Akatsuki

《闪电十一人3》全流程攻略

基本系统



游戏中主菜单如上图所示，游戏时有X键呼出。有些菜单有二级子菜单选项，具体对照如下：

なかま	队友
もちもの	所持物 （其下有三个子选项： アイテム = 道具 そうび = 装备 ひっさつわざ = 必杀技）
せんじゅつ	战术 （其下有三个子选项： ストーリー = 故事主线 バトル = 战斗 つうしん = 通信）
じょうほう	信息
システム	系统 （其下有三个子选项： きろく = 各项记录 ヘルプ = 帮助 せってい = 设定
セーブ	存档

流程攻略

【第1章】
旅立て世界へ！日本代表は誰だ！



开场动画和序章故事情节完成后，为了要与風丸碰头，前往集合地点的商店街体育用品店（スポーツショップ）。

↓

与商店街的風丸对话，获得ホワイトスパイク。

↓

剧情过后，向上移动会进入战斗。

战斗：チンピラ。

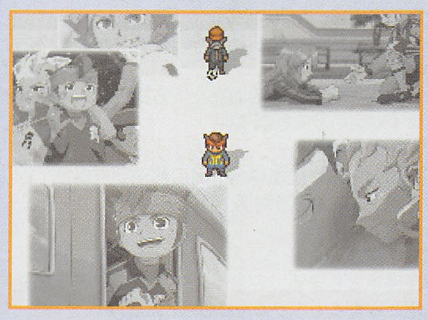
这里几乎是一场教学练习。

移动：用触摸笔在屏幕上控制人物移动。（十字键以及X、Y、A、B键控制下屏幕的活动范围）

传球：点击下屏幕的一个点，就往那里传球。

比赛的重点是通过传球，移动角色进行的。同时

SELECT键控制人物的名字显示等。
指令选择：和敌人接触时，会出现指令战斗。这时要考虑好下一步行动是什么。
射门：点击球门时就会变成射门。
小窍门：在选择指令前，先移动己方角色比较有利。
可以先在进入战斗开始前存档，反复多试几次熟悉操作。
↓
比赛结束后，宇都宫 虎丸加入为同伴。同时增加移动地点雷門中。
移动到雷門中学的操场上。
↓
在到达操场上后，和操场上的所有人对话，然后再与アキ对话。
↓
事件完成后，与少女对话。同时增加可移动地点合宿所。
移动到合宿所。
↓
在合宿所与校长对话，发生剧情事件。
移动到雷雷軒，发生剧情事件。
战斗：すなおが挑戦してくる。
↓
移动到雷門中操场。与きの对话，练习赛开始。
↓



比赛结束后，增加移动地点。
移动到河川敷。
↓
此时除稲妻町以外地区均可自由移动。
移动到大地图，选择右下的日本地图。移动到南東京，東京大江戸国際空港。
↓
与東京大江戸国際空港内部的女孩子对话，发生剧情事件。
↓
移动到操场。对右下角的女孩对话。
↓
与きの对话。
↓

日本代表选手选考比赛开始。
日本代表候选A队成员：

GK：えんどう
DF：ライデン、とびたか、つなみ、かべやま
MF：まさる、マックス、そめおか、さくま
FW：ヒロト、ふぶき

日本代表候选B队成员：

GK：たちむかい
DF：こぐれ、かぜまる、かずと、くりまつ
MF：とらまる、みどりかわ、ふどう
FW：きどう、ごうえんじ

※比赛就算是平分也无所谓。
↓
与きの对话。发生剧情事件。

【第２章】アジア予選開始！呪われた監督・久遠の謎！

剧情事件。
移动到操场，然后与アキ对话
↓
这时跟踪两人移动。到达足球活动室时，发生剧情事件。
↓
增加移动地点南东京区域的足球协会（サッカー協会）。
移动到足球协会。
调查中央，最上部的房门（这里需要变换视角，否则不容易发现）。
调查足球协会资料室左上部发光区域。
↓
移动到雷門中。与操场上所有人员对话后，与アキ对话。
↓
向河川敷移动。移动到河川敷广场上后，与中央的女孩对话。
↓
与とうこ，リカ对话后，进入战斗。
战斗：女子選抜チーム

GK：コイ
DF：まとろ、こうこ、はるみ、ひかり
MF：キャン、とうこ、ひろみ、あらや
FW：たかなし、リカ

↓
比赛胜利后，与とうこ对话。之后移动到足球协会前。
↓
与北边的眼镜男对话，之后进入剧情事件。

↓
移动到雷門中操场上，与领队对话。
移动到合宿所，与ふゆか对话。
移动到合宿所1F，与楼梯附近的三人对话。
移动到2F的自己房间内，调查像雷一样物体，之后进入特训（提高操作能力）

为了给今后的比赛做准备，尽可能对主力的FW、MF进行特训。
与きの对话，进入剧情事件。
↓
移动到操场，与ふるかぶ对话。
此时增加移动点南东京区域的国境球场（フロンティアスタジアム）。



移动到南东京区域的国境球场，国境球场走廊左上的房间。
与くどう对话后发生剧情事件，之后与アキ对话。
↓
战斗开始。
条件：将綱海作为首发出战。虎丸和不動作为板凳球员。下半场，替换虎丸为场上球员。

战斗：ビッグウェイブス

GK：ジンベイ
DF：ウォーター、ビーチ、タートル、クラーケン
MF：シュリンプ、アングラー、ドルフィン、サーフィン
FW：ジョーズ、リーフ

★攻略方法

比赛开始后，队长ドルフィン会使用必杀技射门メガドロン先得一分。由于是剧情，这一份是没有办法不失掉的。总之先自己冷静带球，寻求反击机会。

对手还会使用必杀战略ボックスロック・ディフェンス，如果中招后球就会被断掉。但是由于在对方因为剧情先得一分后，能学会ダンシングボールエスケープ，所以可以以此作为对策进行反击。

下半场，綱海会学会新必杀射门ザ・タイフーン。

这时，需要将綱海移动至对方球门附近，在射门的瞬间就能学会ザ・タイフーン。所以，使用綱海为球队的核心人物，利用ザ・タイフーン进行进攻吧。

此外，对于敌方使用的必杀射门メガドロン系列等等，可以使用せいぎのてっけん进行防守。
↓

战斗胜利后是剧情事件。

【第3章】虎丸の秘密！悲劇のエースストライカー!!

剧情事件。之后虎丸离队。
↓
增加移动点南东京区域的虎之屋（虎ノ屋）。
移动到虎之屋前。
发生剧情事件战斗：デリカンズ
↓
移动到虎之屋，发生剧情事件。
↓
移动到商店街的体育用品商店。
移动到操场，与操场入口附近的老人对话。
移动到虎之屋，与虎丸对话。
剧情事件后，人脉系统开始。
↓
移动到合宿所，调查入口的机械（右边的那台）。
移动到虎之屋旁边的ミシン屋前。与ラクダ对话后加入成为伙伴。
移动到合宿所，与ふゆか对话。
移动到操场，与きの对话。
之后发生剧情事件，ヒロト、みどりかわ事件后离队。
移动到雷门中，在活动室左下方找到二人，与ヒロト对话后发生剧情事件。
↓
移动到南东京国境球场，随后移动到准备室（控え室），与くどう对话。
↓
战斗开始。
条件：とらまる、ふどう为板凳球员。下半场使用とらまる（ごうえんじ必须在场上）。

对战球队：デザートライオン

GK：ナセル
DF：ファル、ビヨン、ジャメル、ムサ
MF：ユスフ、スライ、メッサー、セイド
FW：マジディ、ザック



★攻略方法

虽然敌方球队并不算强，但是需要小心FW的ザック。
下半场使用とらま

る时会发生剧情，此时虎丸TP全恢复。
使用虎丸射门时会发生剧情事件。此时虎丸学会新必杀射门タイガードライブ。
虎丸的タイガードライブｘ２＋ごうえんじ的射门，只要能进一个球基本就能确保胜利。如果迟迟没能进球，有可能会拖入加时赛，所以尽量防止对手不要射门，并尽可能早进球来完成比赛。
↓
比赛结束后是剧情事件。

【第４章】 アジア頂上決站！世界への切符を手に入れろ！

剧情事件。之后とびたか离队。
↓
与操场中央的きの对话，随后移动到商店街的空地上。
↓
与とびたか对话后发生剧情事件。
↓
与さぎぬま对话。
↓
战斗开始。



对方球队：ネオジャパン

GK：げんおう
DF：じもん、ゾーハン、ごういん、なるかみ、ゆうこく
MF：さぎぬま、あらた、きりがくれ
FW：ウィーズ、ゼル

★攻略方法

比赛开始后，あらた会以必杀射门グングニル先进一球。
由于对方的必杀技中强力必杀技很多，但是大多TP消费较多，所以可以故意在上半场以消耗对手TP作战。
↓
比赛结束后会发生剧情事件。之后获得未完成の秘伝書ｘ２。
↓
与あき对话后，发生剧情事件。
增加新移动地点稲妻町区域的铁塔。此时ごうえんじ离队。
↓
移动至铁塔，与ごうえんじ对话。
移动至住宅街的某民家，与あつこ对话。
移动至合宿所，与きの对话。
移动至雷雷軒，与ひびき对话。
↓
增加新移动地点稲妻町区域的医院。
移动到医院，与きの对话。
发生剧情事件，之后增加新移动地点雷門中的体育馆前。
移动至体育馆前，与くどう对话。
发生剧情事件，之后
イベント：の体育館前に移動可能になる
移動：体育館前みどりかわ学会必杀射门アストロゲート。
↓
移动至キャラバン，与ふるかぶ对话。
移动至国境球场，与きの对话。
发生剧情事件，之后ライデン学会サンダービースト。
↓



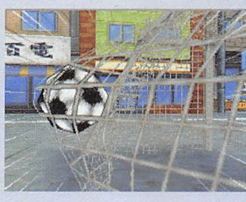
战斗开始
条件：将えんどう从首发球员中去除。将きどう、みどりかわ、ふぶき、かぜまる、かべやま设为首发球员。下半场使用ふどう。下半场，ごうえんじ、とらまる、とびたか若是还在板凳上，将其设置为场上球员。下半场，剧情事件结束后，使用えんどう上场。

对战球队：ファイアードラゴン

GK：ジョンス
DF：ウミャン、ドゥユン。ミョンホ、ソンファン
MF：ペクヨン、チャンスゥ、ウンヨン
FW：バーン、アフロディ、ガゼル

★攻略方法

比赛开始后会发生剧情事件，之后ふぶき学会必杀技スノーエンジェル。
ファイアードラゴン会使用必杀战略パーフェクトゾーンプレス。如果不幸中招，要小心选手的GP会减少。
在剧情事件后学会必杀战略ルート・オブ・スカイ。かぜまる学会必杀技タツマキおとし。且剧情事件结束后，会以1对1的状态进行比赛。



在剧情事件中，尽管说需要保持球不落地，在操作时需要注意的，即便是普通传球也是没有问题的。在对手的防守球员堵截之前，尽可能的把球传到前线去吧。

对手的FW相当的厉害，尽量做到不让对方起脚射门来进行防守，在其使用必杀射门之前，消耗其TP避免必杀射门。

下半场使用えんどう后，ふどう学会必杀技キラーフィールズ。とびたか学会必杀技真空魔。とらまる学会新的必杀射门タイガーストーム。えんどう学会いかりのてっつい。

↓

比赛胜利后，ふぶき、みどりかわ离队。而そめおか、さくま加入成为伙伴。

↓

移动至机场（空港），与くどう对话。

【第５章】ついに来たサッカーアイランド！これが世界の舞台だ！！

剧情事件，之后可以参观ライオコット島。

移动至中央公园（セントラルパーク），与きの对话。

↓

剧情事件，捉住北方的男子。这时增加移动地点日本区域（ジャパンエリア）。

移动至日本区域的店铺大道（店舗通り），随后移动到宿舍，与くどう对话。

↓

这时可以使用选拔系统。若果取得附加赛（エクストラ対戦）胜利，可以使在亚洲预选赛中战斗的选手能够成为为同伴。

选拔系统可以通过雷門中和合宿所的绿色屏幕机器进行使用。



↓

移动至宿舍前的操场。与きの对话，与おとなし对话。剧情时间后，可以使用操场右上角的特训所。

↓

移动至宿舍，与ひびき对话。

新增加移动地点入口区域（エントランスエリア）的泰塔尼克球场（タイタニックスタジアム）。

移动至泰塔尼克球场，与男人对话，与ひびき(宿舍1F左上)对话。

新增加移动地点英国区域（イギリスエリア）。

↓

移动至英国区域，前往喷水大道（噴水通り）。

发生剧情事件，之后从おとなし、ふゆか、きの、かべやま中选择和谁一起去聚会。

与喷水大道右侧的伙伴对话，发生剧情事件。

向北（空地前）移动，移动至ごくらくマート(地图中是以G为标志)，与接待处前的男人对话。获得古びたピンバッチ。

向左侧的桥移动，发生剧情事件。

↓

移动至日本区域宿舍前，与操场上的人员对话，发生剧情事件。

移动至英国区域喷水大道，与桥前面的女性对话，与商店附近的女性对话，与喷水前的きの对话，发生剧情事件。

与桥上的エドガー对话后，移动至宿舍，与くどう对话。

之后移动至店铺大道，与くどう对话。

新增加移动地点地下修炼场（地下修練場）。

※修炼场每章内最大只能使用15次，可以最大限度的活用。

↓

修炼完成后，发生剧情事件。

移动至宿舍，与きの对话。

新增加入口区域的ライオコット港。

移动至入口区域ライオコット港，与南侧人物对话，前往ウミヘビ港。

移动至通向球场之路（スタジアムへの道），随后来到海蛇球场（ウミヘビスタジアム）。

进入球场内部，发生剧情事件。

↓

とらまる学会必杀射门グラディウスアーチ。

↓

战斗开始

对战球队：ナイツオブクィーン

GK：フレディ

DF：ジョニーG、デービッド、ランス、エッジ

MF：ピーター、ゲイリー、エリック、ポール

FW：エドガー、フィリップ

★攻略方法

比赛开始后进入剧情事件。

需要注意对方使用必杀战略アブソリュートナイツ时，球会被夺走。

对于エドガー的必杀技エクスカリバー改，可以使用えんどう的いかりのてっつい来防守。

对于GK的えんどう，尽可能使用装备和修行来提高ガード的数值。当ガード达到60时就十分轻松了。

尽可能在对方射门前，消耗其TP。

下半场，ナイツオブクィーン会使用必杀战略むてきのヤリ。

在使用这项必杀技时，对方队形会发生变化，并

且会一口气传球至前场。
エドガー的必杀射门パラディンストライク十分强力，需要强化GK的能力。
由于下半场GK的TP下降而变得不利，所以在上半场使用了TP的时候，不要忘记回复。
下半场的剧情事件后，学会必杀战略デュアルタイフーン。
↓
比赛结束后是剧情事件。



【第6章】ミスターKの罠！友情の共同战線！！

剧情事件，之后移动至日本区域，宿舍前操场。
与くどう对话，发生剧情事件。
移动至宿舍，与おにがわら对话。新增加移动地点阿根廷街（アルゼンチン街）。
移动至阿根廷街，主街道（メインストリート），铜像广场。与中央附近的小孩们说话，发生剧情事件。
↓
移动至主街道，秘宝堂。与最里面的红发男对话。
移动至Y字路，调查升降口（调查三次后能知道暗号）。
移动至主街道，与情報屋对话。
移动至日本区域，宿舍。与くどう对话。
移动至操场，与きの对话。
移动至入口区域，中央公园。与なつみ对话。
移动至ライオコット港。与左下角的孩子们对话。
移动至日本区域，宿舍。与きの对话。
移动至阿根廷街，铜像广场的中央附近。与情報屋对话。
移动至日本区域，宿舍。与きの对话。
之后新增加移动地点意大利区域的操场。
↓
将きどう、さくま、ふどう编入队中，移动至意大利区域操场前。
※与操场前右上角的人物对话时，GP和TP全回复。
与ミスターK对话。
↓
战斗开始



对战球队：チームK

GK：インディゴ
DF：アズベル、ネッロ、ロゼオ、ロッソ、アズロ
MF：デモーニオ、ベルディオ、ジャッロ
FW：ビオレテ、ビアンコ

★攻略方法

比赛开始发生剧情事件，随后被对手先制成功。
きどう学会必杀射门皇帝ペンギン3号。
把球传给きどう，用皇帝ペンギン3号射门时发生剧情事件。
由于这场比赛不能换人，所以球员的消耗十分严重，但是最好还是不要吝惜，多使用TP赢得比赛吧。

比赛胜利后是剧情事件。
↓
向北移动，穿过通向球场之路，到达山猫球场前（ヤマネコスタジアム前）。
※与山猫球场前左上角的人物对话，GP和TP何以获得全回复。
移动至山猫球场，在球场内与きの对话。
↓
战斗开始。
条件：ごうえんじ、ヒロト、とらまる、たちむかい(GK)必须作为首发出场。

对战球队：ジ・エンパイア

GK：ホルヘ
DF：テレス、フリオ、コルド、ラモン
MF：エステバン、セルヒオ、パブロ、ロベルト
FW：レオーネ、ディエゴ

★攻略方法

比赛开始后会进入剧情事件，之后强制被对手进球的一分。
就算这时用必杀技防守也没有用，所以还是放弃吧。
たちむかい学会必杀技まおう・ザ・ハンド。
此后，对手的射门可以通过这招必杀技来防守。。

第二次剧情事件后，由我方开始进攻。
这时将ごうえんじ派到到前场，最后在球门前传球给ごうえんじ，发生剧情事件。
学会必杀射门グランドファイア。
之后是剧情事件。

【第7章】
最強のアメリカ!一之瀬和哉華麗なる挑战!!

剧情事件，之后くりまつ离队。同时与ふぶき合流。

↓

移动至日本区域，宿舍前。与ひびき对话。
新增加移动地点入口区域，ライオコット病院。
移动至ライオコット病院，与くどう对话。
移动至医院外，与ひびき对话。
新增加移动地点美国区域（アメリカエリア）

↓

移动至美国区域，入口前。
※在入口前有人贩卖福岡のチケット，炎と氷のチケット，别忘了购入。
向上移动，到达车站前广场。与中央附近的どもん对话。
移动至スクラップ広場。与中央偏左的いちのせ对话。
移动至日本区域，宿舍前。与ディラン对话，与きの对话。
移动至宿舍，与玄关前的二人对话。
移动至入口，ライオコット港。与左下门口附近的男性对话。
移动至クジャク島。与きの对话。

↓

战斗开始。
条件：えんどう必须为首发球员。

对战球队：ユニコーン

GK：キッド
DF：テッド、トニー、ダイク、ドモン
MF：イチノセ、スティーブ、マーク、ショーン
FW：ディラン、ミケーレ

★攻略方法

比赛开始后进入剧情事件。

上半场结束后，进入剧情事件。
下半场刚开始时，发生剧情事件。
下半场对方会使用必杀战略ローリングサンダー。同时还会使用必杀射门グランフェンリル进球取得一分。所以，尽可能在上半场取得进球为好。
下半场15分钟后计入剧情事件。いちのせ被换下沦为板凳。
对方守门员相当不错，最好使用TP50以上的必杀射门。
如果对必杀射门没有信心时，最好消耗对方守门员的TP来确保进球。
胜利后进入剧情事件。
※いちのせ解放，
并出现于雷門中操场上。

↓

移动至入口，医院，医院二楼。与病房里的三人对话，进入剧情事件。
移动至医院外。与右侧的人们对话。
移动至医院二楼。与ふゆか对话，进入剧情事件。
移动至医院外。与ふゆか对话，进入剧情事件。

【第8章】
燃えるフィールドよみがえる白い流星!!

剧情事件，之后增加移动地点意大利区域（イタリアエリア）。
移动至海蛇球场。与球场附近的男性对话，进入剧情事件。

↓

移动至道なりに下。与おにがわら对话。
移动至日本区域，宿舍。与くどう对话。
移动至泰塔尼克球场。与球场内的男人对话。发生剧情事件。之后与左上角男性对话。



移动至泰塔尼克球场走廊。与左侧红色运动帽的男性对话。
移动至日本区域，宿舍前。与くどう对话。

↓

移动至ライオコット港。与让我们上船的男性对话。
移动至コンドル港，神鹰球场前（コンドルスタジアム前）。
在神鹰塔（コンドルタワー）1F～7F中移动，最后到达神鹰球场。与きの对话。

↓

战斗开始

对战球队：オルフェウス

GK：ブラージ
DF：オットリ、ガッツ、ベント、マルコ、ジョジョ
MF：アンジェロ、ジャンルカ、ダンテ
FW：フィディオ、ラファエレ

★攻略方法

比赛开始时会有剧情事件，上半场15分钟左右会有剧情事件。
フィディオ的射门十分强悍，总之在他射门前，先想办法进球得分。
下半场，意大利队会换上ヒデナカタ。
要从ナカタ脚下抢到球几乎是不可能的，所以只能在其传球时断球。
然而这时必须死死盯防住フィディオ。

这是一只攻防兼顾的球队，尽可能使用远距离必杀射门来消耗对手的DF和TP，以及消耗对方守门员的TP。



要注意的是，这场比赛某没有加时赛，平分就意味着GAME OVER。
可以使用TP回复道具一点点赢得这场比赛。

比赛胜利后进入剧情事件。
↓
移动至ライオコット机场。与机场内左侧的孩子们对话。
移动至日本区域，宿舍。发生剧情事件。
与なつみ对话，发生剧情事件。

【 第 9 章 】
打ち砕け！ガルシルドの野望！！

剧情事件。
移动至日本区域，宿舍。与中央上方的人物对话。
新增加移动地点巴西区域（ブラジルエリア）。
移动至巴西区域，下町，路地裏。与右侧聚集在一起的人们对话。
新增加移动地点巴西区域，ガルシルド邸。
↓
移动至ガルシルド邸，从左上的房门进入内部。



在ガルシルド邸走廊里向右前进，移动到ガルシルド邸 小部屋。
调查中央的电脑。
与四人对话后进入战斗。
球队：チームガルシルド
ヘッジ、フォックス、ヘンク、コヨーテ

↓
与左侧最下方的ロココ对话。
移动至宿舍。与左上的くどう等等对话。
移动至宿舍前。与宿舍前的人物对话。
移动至入口，医院，医院二楼。与ひびき对话。
↓
移动至ライオコット港。与左下的人物对话，前往ウミガメ港。与中央靠右的おにがわら对话。
穿过通向球场之路，向深处前进。与船前的男性对话，前往海龟球场前（ウミガメスタジアム前）
移动至海龟球场。与ロニージョ对话。与列队的所有人对话。
寻找ロココ：首先返回通向球场之路，在一开始的岔路口向下移动，一直走到最深处。与ロココ对话。



移动至海龟球场。与おにがわら对话。与ふゆか对话。

战斗开始

对战球队：ザ・キングダム
GK：ファルカオ
DF：ラガルート、バーグレ、フォルミガ、モンストロ
MF：プレザ、ボルボレタ、コルジア
FW：ロニージョ、レオナルド、ガト

★攻略方法

对方球队的必杀战略アマゾンリバーウェーブ能使我方全员麻痹，并且一口气就冲到我方后场。所以一旦中招后，一切都只能靠守门员了。

下半场开始后会出现剧情事件。
ロジーニョ的必杀射门ストライクサンバ会为对方取得一分，所以最好是在上半场时就先至少取得两分会比较保险。

比赛胜利后进入剧情事件。
↓
移动至入口，医院。与ガルシルド对话。与医院内的くどう对话。

【 第 10 章 】
じいちゃんとの最終決战!世界一は誰だ！？

剧情事件。
新增加移动地点科特亚尔区域。

移动至科特亚尔，入り口前，広場前。与最右上的男性对话后，进入剧情事件。
↓
移动至巴西街，巴西区域 下町的有标志区域时，发生剧情事件。战斗。
移动至主街道，按标志方向前进途中发生剧情事件。战斗。
移动至ガルシルド邸回复点附近时发生剧情事件。战斗。
与中央偏上的人物对话。与なつみ对话。
↓
战斗开始
对战球队：チーム・ガルシルド
GK：フォクス
DF：ヘンク、ジャッカル、バファロ、ディンゴ
MF：オウル、ヘッジ、マンティス、クロウ
FW：コヨーテ、スコーピオ

★攻略方法

上半场对方不会主动攻过来。这时最好用较好的必杀射门消耗对方GK的TO，并且尝试取得进球。
当TP消耗到一定程度时，就可以用远射来取得大量进球。

下半场开始后悔进入剧情事件。随后えんどう学会必杀技ゴッドキャッチ。

比赛胜利后进入剧情事件。
↓
移动至入口，医院。与医院二楼的くどう对话。
移动至中央公园，与じいちゃん对话。
↓
移动至科特亚尔区域，入り口前。与右上的男性对话。
移动至コンドル岛，神鹰球场。
移动至神鹰塔，从中间的台阶往下前进到4F。调查4F发光的地方，获得必杀射门ビッグバン、ジェットストリーム。
移动至科特亚尔区域，広場前。与ロココ对话。
与三个女孩子中的一个人对话（对话的人不同，取得的物品不同）
移动至宿舍。与くどう对话。
移动至入口，泰塔尼克球场。进入球场后发生剧情事件，随后进入战斗。
↓
战斗开始

对战球队：リトルギガント
GK：ロココ
DF：ウィンディ、ウォルター、ジニー、マロン
MF：シンティ、ユーム、キート、マキシ
FW：ゴーシュ、ドラゴ

★攻略方法

比赛开始后进入剧情事件，会被先进一球。
ロココ的タマシイ・ザ・ハンド十分强力，应尽快多射门消耗其TP。
上半场最好是能取得两分以上。

下半场开始后会进入剧情事件。
这时，ロココ将变为FW。由于对方的GK变弱，可以通过剧情事件中学到的那些射门来破门得分。
由于有加时赛，下半场最终打成平局也无所谓。

比赛胜利后进入剧情事件。
↓
ENDING

★真结局

故事中的真结局，需要满足以下两个条件：
•首先完成一次故事内容的全剧情。
•在通关后，再打败一次リトルギガント

★隐藏角色

隐藏角色一览

选手名	加入方法
ヒデ ナカタ（中田英寿）	1 主线剧情结束 2 在日本区域宿舍前，宿舍2F。与其对话。 3 南东京的国境球场，操场。与其对话。 4 意大利区域，操场。与其战斗。 5 与其战斗，胜利后成为伙伴。
カッパ（河童）	1 日本区域，店铺大道。与其对话。 2 意大利区域，公园前。与其对话。 3 北东京，河川敷的船附近。与其对话后加入。
スペースペンギン（太空企鹅）（必杀射门）	1 阿根廷区域，主街道秘宝堂左侧紫发男子。与其对话四次。 2 日本区域，店铺大道秘宝堂紫发男子。与其对话八次。 3 北东京，商店街游戏店右侧紫发男子。与其对话后获得。

★密码

所谓密码，是用于一些在故事中各区域里，需要密码（或者是所谓的暗号）才会加入的特殊选手。

选手名	密码	所在区域
ねっけつ	よっつのぞくせい	国境球场前，右上
おおたに	ブレイン	商店街，女仆咖啡屋
オオカミ	つよくてこわい	通向球场之路，区域3桥附近（第5章以后）
ランタン	こわくてつよい	通向山猫球场之路
やまふだ	デッキをつくろう	中央公园，日本区域店铺大道
あずま	エンター	英国区域，秘宝堂2F
パック	カードであそぼう	巴西区域，下道的左侧



《最后的战士》全流程攻略+系统分析

文/Akatsuki

基本操作

非战斗时	
十字键/摇杆	人物移动
○键	确认、对话
×键	取消、地图模式切换
□键	与战士对话，进入顺位战
△键	打开菜单
L键	左视角转动
R键	右视角转动
SELECT键	打开地图
START键	暂停

战斗时	
十字键/摇杆	切换目标（其中↓键是逃跑）
○键	○系指令技能攻击
×键	×系指令技能防御
□键	□系指令技能攻击
△键	△系指令技能攻击
L键	切换战斗类型
R键	R技能模式
SELECT键	查看状态
START键	暂停

其中值得注意的是，战斗中的○、×、□、△键所对应的攻击•防御技能不是只有一种，随着游戏的深入，按键上的指令技能可以有多种变化和搭配。这一部分请详见后文中的系统分析。

流程攻略

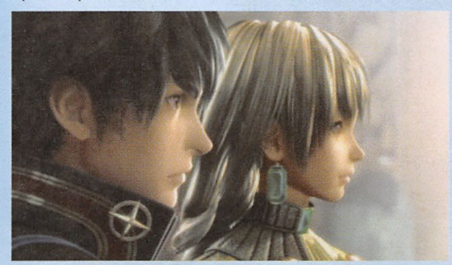
故事起源于一个沙漠的小村庄康塔雷拉（カンタレラ）。在这个平和的小村庄里，一直都守护着一个不明意义的传统。村长的儿子，基格（ジグ）厌倦了这样嘲弄般的传统，决定走出村庄成为一名战士（ランカー）。而所谓的战士，就是斗士之间互相比试，争取顺位的一种机构的终生职业。

但是，好友法兹（ファズ）并不能认同基格的想法，为了能挽留基格继续留在村子，决定和他一比高下。（这场战斗想要输都还不容易）

战斗胜利后基格往机构所在地的刚德亚（ガンドア）前进。途中会遇到记录点和一些战斗的教程。继续往左上前进会遇到一个身着奇特服装的人玛奇斯（マキス），他告诉了基格一些加入机构的基本条件。

一路前行来到刚德亚，在到达卫兵处时发生

剧情战斗，胜利后跟着史上最弱战士珀特（ポット）来到巴扎尔塔（バザルタ）办事处，进行宣誓成为真正的战士。此时会遇到女主人公琳（レン）。



宣誓结束后从珀特出得到移动地图（トラベルマップ），顾名思义可以在曾经去过的地方进行瞬间移动，一种相当高级的交通工具。随后与珀特来到宿舍，与管理员对话后得到宿舍的房间钥匙和战士手册（后者可以用来查看迄今为止遇见过的战士）。

在使用完宿舍后，出门时会遇见助人为乐的托林斯（世話焼きトレンス），他会告诉基格一些基本的升级顺位的方法，其中很重要的一条就是“修炼”。在修炼板上确认了修炼的内容后，根据委托人的位置找到委托人接受任务，完成任务后向委托人报告就能获得报酬。

此时的委托是由巴扎尔塔办事处的罗亚（ロアー）提供的，所以去巴扎尔塔办事处找到罗亚接任务吧。

任务地就在特洛荒地（トーロ荒地），当行至岔路口时会有一个叫彬萨（ビンザー）的战士上来要求你和他一起完成任务（感动的，以为可以二人同时出战了）。此时无论选择哪一项都无所谓，在地图上找到怪物解决后，彬萨会跑来要你把任务的完成者转让给他，这个坐收渔翁之利的小人，二话不说直接先把他打趴下。

任务完成后向罗亚报告，在出门时又碰上托林斯。果然是助人为乐的托林斯，他告诉基格战斗时的一些技巧，随后还与基格进行了战斗，当然还输掉了他自己的顺位。之后回到宿舍睡上一觉，第二天醒来就又有了新的修炼。

★幸运的使者

与宿舍B302室的克洛瓦（クロヴァ）对话接受任务。随后到斗技场前的一个民家里调查桌上的水果完成任务。

任务完成后可以与克洛瓦对战，但是顺位的差距……很大。

★收集草药的代理人

与宿屋宵の間的行商人乌尔（ウル）对话接受任务，然后前往里布拉森林（リブラ森林）。此时不能进入森林，返回找到托林斯，从他那里得到古式ノ笼手后进入森林，与索西奥（ソシオ）对战。（战斗中用L键切换战斗类型，用古式ノ笼手攻击索西奥造成气绝，此时用必杀技杀之）

进入森林后，就可以调查路边发光的道具。收集齐4个药草后完成任务。

两个任务完成后，回宿舍休息一晚，修炼板上又出现的修炼内容。

★斗技场的害兽驱除

与斗技场的迎宾姐姐对话后接受任务，完成各3只野兔子的3连战后任务结束。

此时任务结束后，会与霍夫曼（ホフマン）进行战斗，胜利后取得其顺位。

之后还是回到宿舍，从珀特处得知重大修炼的事情。

从修炼板上得到重大修炼的消息，前往巴扎尔塔办事处，从西沃特（ヒヴォット）处取得任务，以及前往麦雅尔森林（マイヤール森林）的通行证。



然后从里布拉森林前进到麦雅尔森林，这里的道路并不算复杂，前进时可以和战士对战以学得新技能。当前进到森林深处时，发现琳已经在与イノビス的BOSS对战了。琳胜利后，任务以失败宣告结束。此后返回刚德亚。

返回刚德亚后，玛奇斯已经在那里等着了。对话后从威尔玛（ウェルマー）接受任务。

★寻找タリ-石

只需要前往特洛荒地记录点右边岔路，调查那

里的仙人掌就能找到并完成任务。同时还可与一旁的约亚（ヨア）对战，获得新技能。



向威尔玛报告后，可以前往商业街的武器屋购买武器。但条件是，必须打到10人以上的战士。若果人数不够，可以在所有能去的区域内找和自己顺位差不多的人挑战（口键）。

然后与武器屋的老板夏尔内（シャルネ）对战，胜利后即可更新装备。而此时与玛奇斯对话后，就能接到寻找甘梅草的修炼。

★寻找甘梅草

从居住区的威尔玛处接受任务，此后获得前往贝列街道（ベリェ街道）的通行证，从斗技场前往贝列街道。

一直前行可以看到发出红光的甘梅草。调查时诺玛（ノーマ）登场，并且随后进入战斗（七骑士的一人，随便砍两刀等着受死就好）。战斗结束后向威尔玛报告，此时宿舍由以前的集体宿舍转移到了个人宿舍。在与宿舍A的管理员对话后第二天，再与宿舍B的管理员对话，得到301室的钥匙。

此时确认修炼板时会出现新的修炼任务。

★讨伐修炼[紧急]

在巴扎尔塔办事处的斯贝尔（スペル）处接受任务。

随后自动跳转到里布拉森林，消灭完地图上的怪物后任务完成。在回到巴扎尔塔办事处时，与



自大狂维嘉（ベイガー）发生战斗。（等级不够最好先存档，由于维嘉会使用让体力不断下降的技能，所有要保证回复技能在全满的状态下进入战斗）

★武术指南的祈求

在巴扎尔塔办事处的爱丽丝处接受任务。

对话事件结束后，解决掉几个杂兵后回到城里，会发生与好色大叔仲马（ゾンマ）的顺位战。（由于大叔的气绝攻击力相当强，应该速战速决）

★讨伐修炼[低位2]

与巴扎尔塔办事处的罗亚对话接受任务。

在麦雅尔森林深处（上次来的时候去不了的地方），解决掉地图上的イノビス后任务完成。

返回刚德亚时，得知又有重大修炼。



★回廊的イノビス驱除

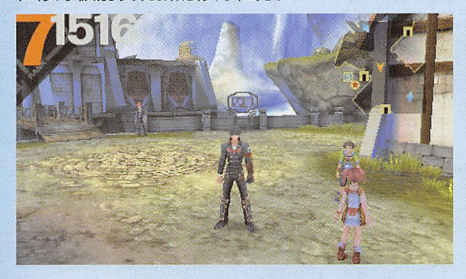
与西沃特对话后接受任务，并获得德内回廊（ドネイ回廊）的通行证。由于需要第二天才能出发，所以先回去宿舍休息一晚。

第二天从里布拉森林前往回廊途中，会强行与格尔顿（グルトン）发生战斗，胜利后得到雑草ポケット，用于回廊的毒属性攻击的防御比较有效果。

一路杀到深处时，发现琳又先到了。两人被イノビス夹攻时的两会战后，继续前行。此时琳单挑BOSS战败后，基格来了个英雄救美。但是这个并不是真正的BOSS，真正的BOSS由泰隆（タイロン）打死，所以任务还是以失败告终。

回到刚德亚时，发现自己的行李已经全部被泰隆带走了。随后从斗技场一旁的支路来到泰隆租界，去宿屋休息后里德（リド）已出现在修炼板前。与其对话后，进入三连战。胜利后与泰隆发生战斗（当然打不过的），学会新技能。

回房休息后，再次遇到里德，根据里德的提示在修炼板前发现新的修炼任务。



★没收卫兵的剑

从泰隆租界的里德处接受任务。

随后来到刚德亚大桥与卫兵发生战斗后，没收其手上的剑以完成任务

向里德报告后，再次调查修炼板，出现新修炼。

★返还卫兵的剑

从泰隆租界的里德处接受任务。

将剑交到商店街武器店的夏尔内手上以完成任务。

回来向里德报告时，得知酒场“黄昏（トワイライト）”在举行基格的欢迎会。待欢迎会结束后，返回居住区找到威尔玛，从他口中得知新修炼的消息。但是新修炼需要顺位在67000以上，此时可以找到租界的莫尔特（モルト）对战来提高顺位到66852。但是条件是必须打败22人后才能与其对战，这时就可以凑足人数后一口气升上67000以上了。

★河畔生态系统调查

从巴扎尔塔办事处的约翰（ヨハン）处接受任务。

在河畔遇敌时会出现红色的アイロナイト。打到两只后任务完成。

在准备离开巴扎尔塔办事处时，维嘉出现了。



由于上次的比赛中输了，所以这次又带来了新的任务进行比试。

★矿物资源收集[紧急]

从巴扎尔塔办事处的斯贝尔处接受任务。

在德内回廊里找到3个ヘレライト后完成任务。在完成任务后，接近出口时与维嘉发生剧情，同时avarino出现。战斗胜利后回巴扎尔塔办事处报告任务即可。

矿物资源收集修炼完成后，回到泰隆租界会发现修炼板上有新的修炼。

★回收黑色货物

从泰隆租界的奥罗（オウロ）处接受任务。

在维尔戈沙漠（ウィルゴー砂漠）区域内找到4个黑色布袋后完成任务。途中会遭到沃伦（ウォーレン）的袭击，战斗胜利后学会新技能。

这时，该修炼完成后的顺位已经在63195以下，所以可以进行讨伐修炼[3]的任务了。



★讨伐修炼[低位3]

从巴扎尔塔办事处的罗亚处接受任务。

随后与宿屋的老板娘对话，睡一晚上。半夜出现二人组凯尼（ケニー）和露娜达（ルナーダ）前来袭击。战斗胜利后完成任务，且向罗亚报告后自动返回宿舍。

从宿舍出来时遇到里德，说是泰隆有请。原来泰隆是想基格会康塔雷拉取来天仰镜。由于是上级命令，也只能遵从的基格火速回到康塔雷拉，在经过一番折腾后取得天仰镜。同时在准备离开村子的时候，获得了ショット＆ファイア。此时起可以使用铳的攻击类型了。

返回泰隆租界报告任务后，被要求回到房间先睡一觉。醒来后在修炼板只有一个修炼可以进行。

★阻止败德商贩

从泰隆租界民家的切斯特（チェスター）处接受任务。

前往商业区，与武器店附近正在买东西的女性对话，得知在居住区见到过商贩。在居住区里面、咖啡屋附近的服务生对话，得知商贩出现于麦雅尔森林。在森林的深处，找到商贩。

这时有分支选项，选择はい的情形下，能夺取对方的物品。之后报告任务后结束。而此时的下一个修炼需要顺位在57000以上，差不多是时候可以去挑战克洛瓦了。战胜克罗瓦后，继续推进任务。



★温柔的猛将，招募中

从战士居住区的伊布奇（イブキ）处接受任务。

这时与伊布奇发生战斗，战斗中只需要3次使其气绝就可以胜利了。

★讨伐修炼[低位4]

从巴扎尔塔办事处的罗亚处接受任务。

在通向德内回廊的途中会遇到卢西奥（ルシオ），对话后在海岸的通路上会发生战斗。

战胜卢西奥后，前进至海岸通路的深处打倒塔利完成任务。

次修炼完成后，可以使用缆车（ケーブルカー）通往上区。想要接到新人战士袭击事件这一任务，必须要移动到上区打倒一名战士才行。

来到上区后，先去和喷水广场民家的伊萨贝拉（イザベラ）进行顺位战，胜利后即可推进新人战士袭击事件。

★新人战士袭击事件

从斗技场前的尼斯（ニース）处接受任务。

准备好后与尼斯对话，自动转向与格克（ギョック）的战斗。胜利后修炼结束，此时里德前来，说是泰隆再次有请。

根据泰隆的指示前往卡德莫尔水源（カドモール水源），这次是为了肃清安琪（アンチ）一伙人。由特洛荒地经由维尔戈沙漠前往卡德莫尔水源途中，会遇到托林斯。与其战斗后学会新技能。

到达卡德莫尔水源后，前进至深处与伊格利达（イゴリダ）发生战斗。随后出现一个重型甲胄男，基格毫无还手之力。

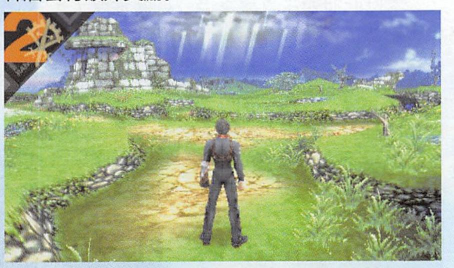
在水源的任务结束后，回到泰隆处报告。

在休息一晚后，修炼板上出现2个新修炼任务。

★帮忙新商品开发

委托人在里布拉森林里。

在贝列街道•麦雅尔森林•卡德莫尔水源找齐3种泥土。其实找到一种就算完成任务，不过找齐3种后会有额外奖励。



★传阅板派送人

委托人在里布拉森林里。

向特洛荒地支部和卡德莫尔水源支部进行派送。

任务完成报告后，居住区的威尔玛处会有新的修炼任务出现。而进入居住区时会强制发生与维嘉的战斗。胜利后与威尔玛对话，得知捕获新人官吏的修炼信息。

★捕获新人官吏

从巴扎尔塔办事处的努蒂（ヌッティ）处接受任务。

由于此任务需要顺位在15000以上，所以可以先去上区的喷泉武器店找到帕尔皮埃达（パルピェーダ）进行顺位战后再来接任务。

在铁道附近询问服务员后得知去了下区武器店。然后与店员对话，得知去了附近的支部，来到贝列街道支部，找到此人后完成任务。

报告完成后，发生了与基格家乡有关的修炼任务。



★讨伐训练[低位5]

从巴扎尔塔办事处的罗亚处接受任务。

来到康塔雷拉后，杀光地图上的所有怪物完成任务。

报告任务后，顺位终于挤进10000以内。在回到居住区时，发现众人围着修炼板议论纷纷。原来是要进行七骑士的资格认定修炼了。

不过此时对于基格来说，任务难度太大了。不过玛奇斯的想法是让泰隆成为七骑士，这样一来基格也更容易网上爬了。之后基格也随同前往任务地点，在获得铁道许可证后，就可以通过铁道，经由卡尔吉诺思（カルキノス荒地）前往拉•基特遗迹（ラ・キット遺跡）了。

遗迹中会有几个战士的顺位战，同时还会获得连结技能。连结技能是以技能的箭头方向表示连接技的加成。

继续前进后，会在深处与泰隆进行一场战斗。这次也是必输无疑，之后就是泰隆与测试者天花乱坠般的战斗。泰隆战斗结束后，顺利成为七骑士的一员。

剧情后回到刚德亚，里德会追问基格老大泰隆去了哪里，然后在得到答案后气冲冲的走掉了。

休息一晚上后整个泰隆租界被士兵封锁了。七骑士的由利（ユーリ）也来到了现场，在与基格对话后，突然跑出来一个人和基格对战——此人竟然是法兹！战斗结束后，却因为法兹最后的偷袭变得局面相当的难堪。



最后由利决定，只要泰隆一家解散就不再追究。迫于压力而解散的泰隆一家狂热分子里德无处发火，上来找到基格想干一场，基格也只好奉陪。虽说里德的顺位没有变化，但是实力确实强了一大截，小心应战即可获胜。



胜利后，基格觉得再在泰隆租界待着也没有意思，于是刚从租界出来的时候，就被珀特喊住了。因为珀特听说了泰隆一家的事，所以邀请基格回到了以前的集体宿舍（好人啊）。

休息一晚后，第二天出门时发现法兹正在欺负威尔玛，上前阻止后结果两边都不讨好，于是最后来到大桥找到珀特。珀特虽说是个万年吊车尾，但是拥有的雄心壮志还是很强的。他告诉基格，不管发生什么事，作为战士能做的就是提高

自己的顺位。

回去再睡一晚上后，修炼板上出现了新的修炼委托。

★失踪的员工

委托人在商业区的宿屋大厅里。

接到任务后，一个小孩说是要跟着一起去，那就一起去吧。在沙漠找到要救助的人员后，得知需要5个マンドラ液。这时只需要在附近打倒植物系的怪物后就会获得マンドラ液，凑足数量后救活此人完成任务。

回到刚德亚后，修炼板上出现了3个修炼任务。

其中讨伐任务[中位1]需要打倒50个战士，这是最快能够接下的任务。先找足差的人数，完成击倒人数后，推进修炼任务吧。



★讨伐任务[中位1]

从巴扎尔塔办事处的海雅（ハイヤー）处接受任务。

前往德内回廊讨伐地图上的イノビス。杀死4个后即完成任务。



★来自异乡的访问者

从巴扎尔塔办事处前的安娜（アンナ）处接受任务。

任务接受后，对方会要求基格与自己战斗，观察自己的战斗技巧，以便找人。战斗结束后前往德内回廊，与之前遇见的三位数战士。其实从谈吐中已经可以断定就是此人，但是对方需要顺位2000以上才会和基格动手，所以先放弃。

由于之前和安娜动手后，胜利的情况下顺位已经进入了3000，那么就可以去斗技场门口找到委托人接任务了。

★寻找苍之指环

委托人雷妮（レイネ）在斗技场门口。

前往卡尔吉诺思荒地找到指环，回来交任务时雷妮会要求对战（为什么现在的女性都那么直接、那么暴力呢）。由于雷妮的顺位是1942，战胜后即可去找德内回廊的男子战斗了。

在战胜男子后，安娜跑来认亲，果然就是此人没错了。看着一对恋人重逢，基格也不好意思做电灯泡，于是马上回城。

这时威尔玛会告诉基格一些新信息，想要找到泰隆和玛奇斯，一切都在尼谢拉冰河（ニシェラ氷河）。而前往尼谢拉冰河则需要搭乘铁道，经由里昂峡谷（レオン峡谷）才行。

在里昂峡谷内，会遇见多名战士，一一战胜后学会他们的技能，提升自己的顺位。当进入后索达回廊（ソダー回廊）后，会遇见顺位第3的罗萨（ロザ）。显然基格还不是七骑士的对手，但是即使战败也不能阻止基格前进的步伐。穿过索达回廊后，就是尼谢拉冰河了。

在尼谢拉冰河内，琳已经去追之前的眼罩妹妹了，留下了麾下的左右手。这时可以与其对战提升自己的顺位。当来到冰河深处的时候，看到琳正在和眼罩女对峙。接着就是一张张熟悉的面孔再现，包括顺位第1的哈斯（ハース）。

剧情发展至远古回廊（いにしえの回廊），这里有着古代记事的全部。一段剧情后基格会被四连战包围，而事前大家已经说好要在康塔雷拉汇合。

回到刚德亚宿舍睡了一夜后，在商业区碰到威尔玛，他告诉基格暂时不要回去康塔雷拉，毕竟现在风声比较紧。

而此时修炼板上也有了新的修炼任务。

★讨伐修炼[中位2]

从巴扎尔塔办事处的海雅处接受任务。

前往索达回廊讨伐イノビス的BOSS。完成后回城交任务，顺位上升到492。

从巴扎尔塔办事处交完任务出来的时候遇到琳，她表示还是不会轻易相信安琪一伙人。不过这时回到宿舍后得到一消息：斗技场终于开放了。斗技场的最高奖励是顺位95，这时只要每战稳扎稳打，要拿下95的顺位不是难事。

回到宿舍后，遇到了琳。琳好像是有什么事想找基格商量，但是换了很多地方终于还不是肯开口，最后在喷泉广场上说出了心里话：

原来是诺玛给了琳一个任务，要琳去贝列街道摘取“甘梅草”。基格觉得事有蹊跷，于是跟着一起去。果然，法兹已经在那里久候多时了。



这里是二连战，在击倒自己面前的敌人后，基格再一次英雄救美。由于这个圈套，使得琳也认清了七骑士的真面目，于是便随基格一同前往康塔雷拉。

在一大段剧情后，基格拖着疲惫的身体回到了刚德亚的宿舍。

第二天，修炼板上又出现了新的修炼任务。

★被盗品的去向

委托人是刚德亚高级商店的老板。

这次是根据提示到处乱跑。首先前往铁道调查行程表，然后是居住区的露天咖啡屋，接下来是战地医院床边的红花，随后是斗技场的待机室角落里，最后是泰隆房间里的小熊。小熊上的留言提示是特洛荒地，终于在特洛荒地找到人后，二话不说砍死他。完成后回去交任务即可。

★讨伐修炼[高位1]

从巴扎尔塔办事处的海雅处接受任务。

前往卡德莫尔水源找到一只兔子。（？）前行至卡德莫尔水源的路上会有一场强制顺位战，随后在水源的深处找到兔子，战胜后把它拖回去交任务。

由于暂时没有任务了，所以回去宿舍准备睡觉的时候，听到了一些关于重大修炼的信息。

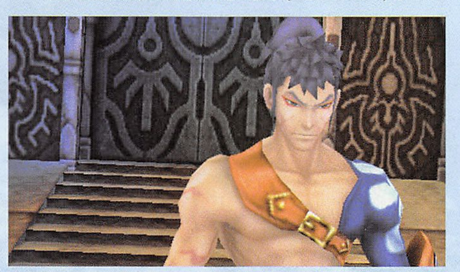
★重大修炼

前往雷佐纳尔海岸讨伐安琪一伙。通过里布拉森林可以前往海岸，而到了海岸后会发生和法兹的剧情战。胜利后法兹被由利的人带走，而后也终于知道了由利的下落。

休整一下后，前往由利的所在地——凯洛尼亚要塞（ケイロニア砦）。

剧情过后，基格准备单枪匹马去会会七骑士。

首先出战的是顺位6的战国（センゴク）。



继续前行，在要塞战车将要面对的是顺位5的诺玛。

顺位4的七骑士是那个老头，相对而言比较轻松。战胜后要塞崩坏，于是也就能进入要塞内部了。

要塞内部的通路比较复杂，并且开门的顺序也有一定的讲究。（这里就留给玩家自己研究吧，顺便在这里多来回走走，练一下级- -）

进入司令部后，就看到了顺位3的罗萨。战胜后才得知，由利已经带着法兹的妹妹回城里去了，于是心急如焚的法兹和基格迅速赶回了城



里。经过一番调查后，从上区原本一直打不开的门（秘密通道）来到城内深处，在一个强制顺位战后终于在顶端捡到了由利。

战胜后，就是基格最后一次住在集体宿舍了。醒来后获得了七骑士专用房间使用权。

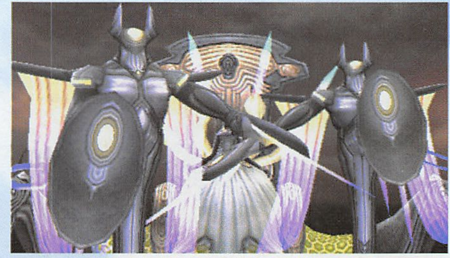
在新七骑士成立后，本以为结束的故事，又进入了新一轮灾厄。天空中突然变得一片漆黑，在经过传统的康塔雷拉仪式后，基格和法兹决定前往遗迹调查看看是怎么回事。

来到遗迹时会见到战国，他为了守护这个遗迹已经奋战几天，体力不支终于倒下了（没死--）。随后众人为了能找回遗迹中残缺的石板，前往萨尔巴特雷离宫（サルバトーレ離宮），战胜原顺位4的老头后，取得石板。





根据石板上的记载，需要有康塔雷拉王来告知最后的战士的名字才能打开此门。一直前行到深处，干掉一个中BOSS后，哈斯也跟着来了。哈斯要求和基格战斗，那么，赢了哈斯的话就是顺位1了！



战胜后基格为了消灭所有的元凶，决定只身前往绝海（絶海）。

这就是真正的最终BOSS，打倒这个母体后，一切都将结束。而当基格击倒母体，握着胜利的拳头，走回到了朋友们的身边时候，和平也终于降临于这片大地之上。

~ ENDING ~

系统分析

●基础篇

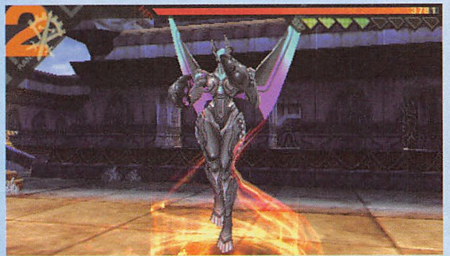
本作的战斗系统可谓是异常的爽快。配合按键的组合会出现不一样的攻击方式和策略，并且在转换进攻类型的同时相当于是换了一个角色（HP还是那么多--）。好了，废话不多说，我们来研究一下本作的战斗系统吧。

战斗时，左边的方向键左键和右键用于选择攻击目标，下键用于逃跑。而整个游戏的战斗核心



都在右手上。右边的四个按键对应表1里面的攻击或者辅助指令，这些被称为指令技能。这也是最为普通的战斗模式下使用的技能。

其次，在一直按住R键的同时，屏幕右方会出现重新对应右边四键的攻击或者辅助指令，这被称为R技能。其中，R技能根据战斗类型的不一样，会分为通用、盾、短剑、笼手、铳这5种攻击•辅助指令。详见表2。



最后，在按住R键的同时，右方出现的指令的最上方还有个L键的指令。这是奥义技能。奥义技能的发动条件是在按住R键的同时、按下L，并且奥义只在顺位战力才能使用。值得注意的是，奥义在使用后，其他所有技能都不能再使用了，所以，不到万不得已，最好还是是留到破釜沉舟的时候再使用。奥义请参照表3。

表2	
アーマーキル	通用
インジェクト	通用
ウェポンキル	通用
ウォークライ	通用
ザ・土下座	通用
タイフーン	通用
ダブルエッジ	通用
チャクリング	通用
ディフェンド	通用
ハガネソウル	通用
パワフル	通用
パワーエッジ	通用
ヒーリング	通用
ヘッドバッド	通用
クールダウン	盾
ダイナマイト	盾
ハイガード	盾
ボンバーラン	盾
エアレイドⅡ	短剑
スピネイジⅥ	短剑
ネクストⅩⅢ	短剑
伏虎掌	笼手
喰フ拳	笼手
巴受け	笼手
連珠剛拳	笼手
スナイPNG	铳
チャージEB	铳
ヘルFIRE	铳
ベノマSHT	铳

表1	
×ガード	防御
×ジャストガード	恰当防御
×ブレイクガード	气绝防御
×強化ガード	强化防御
□アタック	攻击
□ダメージ強化	伤害强化
□ブレイク強化	气绝强化
△B強カウンター	B系强反击
△D強カウンター	D系强反击
△アタック	重攻击
△カウンター	反击
○ガンショット	射击
○シールドガード	盾防御
○ナックルブロウ	格斗攻击
○二刀流アタック	二刀流攻击

表3	
グランタスク	通用
スターボマー	通用
金色冠	短剑
百陀虎掌	笼手
S.カラーズ	铳

表4	
イビノスキル	イビノス必杀
スキル回数+1	技能使用次数+1
スキル%+	技能%+
スキル%++	技能%++
ダメージアップ	伤害增加
ダメージアップ+	伤害增加+
ヒューマンキル	人类必杀
ビーストキル	野兽必杀
補助効果+	辅助效果+
補助効果++	辅助效果++

表5
ATK+1
ATK+2
ATK+3
ATK+4
ATK+5
DEF+1
DEF+2
DEF+3
DEF+4
DEF+5
HP+25
HP+50
HP+75
HP+100
HP+150



主武器

名称	攻击力	获得方法	买	卖
オールドワン	20	初期	-	-
ユーズド	24	トーロ高地的宝箱	-	-
ショートソード	25	商店ディライト	800	200
クロガネソード	32	商店ディライト	1500	375
ブロードソード	36	商店ディライト	2100	525
ブッチャーソード	48	流动的武器商人	6600	1650
サーベル	55	流动的武器商人	5500	1375
バンディラエッジ紅	67	修炼报酬（来自异乡的访问者）	-	-
クレッセントエッジ	70	高级商店サンセット	13500	3375
スティンガーエッジ	75	高级商店サンセット	15600	3900
ソードブレイカー	88	高级商店サンセット	39000	9750
シャムシール	95	高级商店サンセット	35000	8750
ホロウハート	102	海岸连胜琳、法兹后	-	-
マスターピース	120	高级商店サンセット	75000	18750
ラストワン	145	修炼报酬（讨伐修炼（高位2））	-	-

副武器［盾］

名称	防御力	获得方法	买	卖
ウッドシールド	5	教学报酬	-	-
ブロンズシールド	10	高级商店サンセット	3200	800
アイアンシールド	11	カルキノス荒地的宝箱	-	-
ヘキサシールド	13	高级商店サンセット	4300	1075
スパイクシールド	18	高级商店サンセット	8900	2225
シェルシールド	21	高级商店サンセット	10500	2625
アイギスシールド	35	高级商店サンセット	40000	10000

副武器［铳］

名称	攻击力	获得方法	买	卖
ショット＆ファイア	30	教学报酬	-	-
トゥー＆アイズ	48	高级商店サンセット	4200	1050
ディジー＆サウンド	53	高级商店サンセット	5400	1350
バウンド＆ダンス	54	高级商店サンセット	11200	2800
ボンバー＆ファイアー	67	高级商店サンセット	12800	3200
ゴールド＆サン	68	由サルバトーレ離宮的宝箱获得	-	-

副武器［笼手］

名称	攻击力	获得方法	买	卖
古式ノ篭手	12	教学报酬	-	-
鋼鉄ノ篭手	18	商店ディライト	700	175
棘抜ノ篭手	23	商店ディライト	1300	325
蛮勇ノ篭手	33	流动的武器商人	2000	500
爪裂ノ篭手	40	高级商店サンセット	5300	1325
朱目ノ篭手	45	高级商店サンセット	6500	1625
蒼月ノ篭手	55	高级商店サンセット	15000	3750
獅子ノ篭手	65	斗技场打倒Mr.T	-	-

副武器［短剑］

名称	攻击力	获得方法	买	卖
スクラマサス	32	商店ディライト	1400	350
グラディウス	45	ドネイ回廊宝箱	-	-
ヴァイパー	58	高级商店サンセット	8100	2025
ハルパー	65	高级商店サンセット	6700	1675
オルトロス	77	高级商店サンセット	20000	5000
ナーガ	85	高级商店サンセット	17500	4375
ワダツミ	100	琳（バザルタ本部地下2层训练室内胜利后）	-	-

铠

名称	防御力	获得方法	买	卖
アンダーシャツ	5	初期	-	-
レザーシャツ	12	商店ディライト	600	150
布かたびら	18	商店ディライト	1200	300
鎖かたびら	22	商店ディライト	1800	450
銅板ベスト	29	ウィルゴー砂漠的宝箱	-	-
鉄板ベスト	36	商店ディライト	6500	1625
銀板ベスト	47	第2次与珀特对战时掉落	-	-
合板ベスト	50	高级商店サンセット	11500	2875
ボディアーマー	56	高级商店サンセット	13000	3250
コランダムプレート	70	高级商店サンセット	31000	7750
ダイアプレート	78	高级商店サンセット	28000	7000
ブリガンダイン	100	成为七骑士后，前往大桥		



《火炎纹章 新·纹章之谜 光与影的英雄》

全任务要点攻略

文/硬核

火炎纹章 新·纹章之谜 光与影的英雄

NDS ●ファイアーエムブレム 新·紋章の謎 ~光と影の英雄~

●SRPG ●2010.7.15 ●Nintendo ●1人

本作是超任主机上纹章之谜后半部分的重制版本，作为初代火炎纹章故事的延续，讲述了暗黑战争后发生在这块大陆上的新的战事。而作为《火炎纹章》系列最新的作品，本作在系统上继承了NDS前作的很多特点，也开创了很多新的系统，让游戏适合各种水平的玩家，也让过程更加多变。

◆自创主人公



可以看成是玩家的化身，你可以设定这个主角的名字、性别、职业、容貌以及背景。其中人物背景的选择关系到人物的能力值。如下表所示，其中“过去”选择的项目让对应的能力值+2，“才能”项目对应能力+1，“未来”对应的成长率上升。

能力值	过去	才能	未来
HP	農村の子	強さ	求道者
力、魔	孤児	異質さ	隠遁者
技、速	貴族の子	美しさ	栄誉者
运、防	商人の子	賢さ	富裕者
守	聖職の子	優しさ	博愛者

◆游戏难度和模式

难易度	说明	通关奖励
ノーマル	普通。敌人援军出现后下回合才行动。	BGM欣赏，过场欣赏
ハード	困难。比SFC的原作稍难。援军出现后马上行动。	同上，再加上男性所有兵种随意转职。
マニアック	疯狂。敌人能力强大，援军更强，更多，更早。	同上，再加上兵种数量上限解除。
ルナティック	疯子！敌人能力超强，使用的武器也强。援军更加变态。	同上，再加上整备菜单的武器屋贩卖种类增加，增加ルナティック'难度。
ルナティック'	疯子+！敌人能力、援军等同上，但所有战斗敌人都会先制攻击。	无。

模式	解说
クラシックモード	经典模式。人死不能复生，如果某场战斗前活人不够数的话，系统会随机指派几个路人角色给你用。
カジュアルモード	休闲模式。战败仅仅是撤退，下一关又是一条好汉。



◆新・アカネイア战记

在菜单中选择“エキストラ”，就会发现这个选项。这里提供了4个单独的关卡，我方人物、道具之类的都是固定的。另外利用Wi-Fi连接还能从官方网站下载类似新的关卡任务。

~ 流程攻略 ~

本流程攻略根据疯狂难度（マニアック）写成，前日篇是以自创角色为主角的小章节，可以算是教学模式。这几关里被击败的我方队员不会死亡，但是一直到前日篇结束都不能再使用。

前日篇

—— 前日篇1 ：出会い

主角在应征骑士的路上与カタリナ相遇了。カタリナ是类似军师的存在，也就是只在剧情中出现，不上场战斗。第一战是确认实力的一战，只有战胜才能当上骑士。

★攻略要点：

ジェイガン不会移动，很简单一战。

—— 前日篇2：若き従騎士たち

相当第7小队的队长？只有战胜小蓝和小绿才行。

★攻略要点：

赶紧占领两个城寨，先打掉主动上前的小蓝。注意不要进入小绿的攻击范围，否则他也会主动上前攻击。

—— 前日篇3：訓練開始

小队进入实战训练。

★攻略要点：

开始不要进入シーダ的攻击范围，充分利用城寨以及武器相克（剑克斧、斧克枪、枪克剑）来布置兵力。过关之后的对话选择会影响到下一关出现的对手。はい是女剑士アテナ，いいえ 是狙击手ジョルジュ。

—— 前日篇4：新たな仲間

飞马シーダ和僧侣リフ加入，让你的队伍扩大到6人。

★攻略要点：

BOSS会主动进攻，所以前面的杂鱼要速战速决。或者退到左上的围墙内死守。

—— 前日篇5：行軍任務

训练结束，第7小队开始往回赶，在树林里迷了路。不料正好碰到盗贼洗劫村庄，于是赶过去救援。

★攻略要点：

次关整体难度偏低，第二回合开始时地图下方出现魔道士マリク加入。过关之后的对话选择会影响到下一关出现的对手。はい是重甲ドーガ，いいえ是佣兵オグマ。

—— 前日篇6：絆

マルス打算招主角为近卫骑士，而训练还在继续。

★攻略要点：

战前整备画面可以选择出战人物和整理道具。第一回合开始时セシル赶来，身上带了很多钢制武器，利用道具交换传递给其他人。过关之后的对话选择会影响到下一关出现的对手。はい是骑士カイン，いいえ是飞马エスト。

—— 前日篇7：最後の試練

第7小队终于要迎来最后的一次训练，通过

对话选项发现カタリナ有心事，但她还不打算告诉你。

★攻略要点：

注意第三回合时地图中间的三个城寨会出现伏兵，从左到右分别是骑兵、弓兵和飞马，所以在第三回合要把队伍中弱小的人保护起来，否则飞马一回合就能飞过来干掉他。同时第三回合BOSS也开始主动进攻了。

—— 前日篇8：英雄王暗殺

成功通过训练，主角一行人正式成为骑士。晚上カタリナ给你一根头带，如果你接受的话，发型就会变得更有主角相，过关后还会有对话给你变回原来的发型的机会。第二天授勋仪式开始，中途却被敌袭打断。カタリナ突然倒戈，告诉你她真名叫做アイネ，目的就是来暗杀マルス的，于是她成为这一章的BOSS。

★攻略要点：

アイネ身边会不停的出现援军，不妨先利用王座的回血功能防守几回合，等援军出干净了再要小心推进。 最后BOSS会跟两边的盗贼一起行动，无法各个击破。

新纹章之谜篇

第一章：グルニア远征



マルス和シーダ的婚礼临近，却突然收到阿卡内压的属国古鲁尼亚叛乱的消息。同为阿卡内压属国，阿里提亚的マルス王子受命前去镇压，发现叛乱的首领居然是德高望重的老将军ロレンス。阿卡内压的将军ラング跑过来要マルス搞定这座城，自己则追杀逃跑的叛军去了。其实正因为ラング这种恶人统治古鲁尼亚，才会引发叛乱吧。此时叛军的大部分部队已经逃走，那些杂鱼不过是些趁火打劫的山贼。当大家攻入左上角的山谷后，ロレンス将军将古鲁尼亚的两位王室后裔托付给オグマ护送到麦基尼亚，但ユミナ公主怎么也不肯抛弃ロレンス离开，オグマ只好一个人离开。而当マルス来到城里时，ロレンス请求マルス照看好王子和公主，自己自杀殉国。可惜的是マルス根本无法照顾他们，王子和公主被赶来的ラング强行带走，准备处决。同时ラング也带来了新的任务，解救ミネルバ公主。

★攻略要点：

战前可以进行转职、购买武器等动作了。让マルス去上方的村庄访问可以收到修女マリーシア，此人潜力巨大。武器店可以买到两格攻击的投枪和手斧。最后BOSS只要マルス过去对话就会自尽。

第二章：マケドニアの反乱

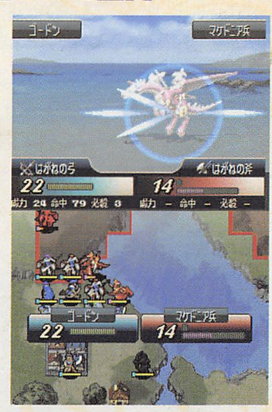


麦基尼亚同样发生军事叛乱，ミネルバ公主被将军们软禁。マルス来到这里时，飞马三姐妹之一的カチュア已经逃了出来，并同主角们会合。压制主城后，没发现ミネルバ公主，却发现了牢里的魔道士リンダ，她受阿卡内压公主ニーナ的委托带着火炎纹章来找マルス。マルス对这一举动很不理解，为什么在此时要将这么重要的东西交给一个属国的王子呢？

★攻略要点：

战前可选择“みんなの様子”，进入后随机队员出现各种有力的条件，比如增加经验值，下一章能力上升，同伴支援效果提升，或者随机获得道具。随着真实时间的流逝，这个选项会再次可用。实际上关机停止游戏的时间比长时间的游戏对这个选项来说更有效。村子能收到战士マジ，地图中间的三个猎人中有头像的ウォレン可用カチュア说得。中间的盗贼会往左逃，他身上有女性专用的レディソード，非常有用。上方龙骑士不进入他们的攻击范围不会主动移动，最后再引下来利用弓箭手搞定。

第三章：れ去られた王女



大家继续前进去救ミネルバ公主。胜利后ラング又来了，他表示自己遭到オグマ的袭击，王子和公主也被抢走了。听到这マルス算是松了一口气，并且也跟ラング摊牌，不再听他的指挥。ラング只好灰溜溜的跑了。

★攻略要点：

开始飞马パオラ加入，让她用银枪干掉上方的盗贼和2回合开始在城寨出现的骑士。龙骑士一个被吸引到，其他地方的龙骑也会开始移动。山顶的龙骑士在你进入武器店之后才会攻击。西南的村庄可以收到战士サジ。リンダ的オーラ魔法对BOSS特效。

第三章外传：暗躍する影たち



小队掌握了关于之前暗杀组织的新情报，所以来到附近的山地调查。如果成功救下リフ，他会提议给你来个僧侣头。选择同意的话，第四章过后有机会再改回原来的发型。

★攻略要点：

僧侣リフ一开始往下逃，能坚持两回合不被攻击，机动力高的人要尽快去救援。第4回合中间的两个城寨会出现重甲援军。BOSS中途会离开，直接过去压制主城就可以了。

第四章：喜びと悲しみと

为了找寻オグマ和古鲁尼亚的王族后裔，マルス来到荷鲁姆海岸，在这里遭遇到大量海贼的袭击。战后シーダ赶来告诉大家阿里提亚被帝国攻击了，阿卡内压、古拉、奥利安三国联合攻击，大家怀疑是因为マルス违令导致帝国进攻アリティア，总之赶紧赶回去救援。



★攻略要点：

上方的オグマ和ユベロ要负责保护村庄，圣骑士シリウス可以用オグマ说得。如果上方4个人太困难，可利用ユミナ的レスキュー杖从下方主力部队传送一名同伴上去帮忙。下面的主力先让主角带一个人搞定下面的盗贼，他身上有对重甲特效的剑，然后访问村庄获得风魔法。其余人迅速往上推进，小心第3、5、7回合城寨里出现的伏兵。中间的盗贼身上的デビルソード是把双刃剑，威力很大但也可能伤到自己。两队人马回合后记得让主角到上面的村庄访问，收到猎人カシム，他身上有必杀弓。

第五章：グルニア解放

マルス难以相信之前的战友ハーディン会攻击自己的祖国，但事实如此，不得不原路往回赶。

★攻略要点：

这一关开始斗技场可以使用了，斗技场每场战斗都要钱，而且要消耗自己的武器的，战败就意味着死亡。这一章能收很多同伴，首先将盗贼ジュリアン配置在最左上角的位置，第一回合就可以说得持有会员卡的盗贼リカード，会员卡是进入秘密商店的必要物品。（隐藏商店在主城左边武器店和道具店中间的空格处。）战士バーツ也可以在第一回合就让オグマ说得他。右上的ジョルジュ率领的小队不会主动攻击，但他们身后的司祭远距离回复杖很强大，等最后阶段打完BOSS，マルス到达主城旁边的时候，再让部队上去干掉杂鱼获得经验值和回复杖，记得剩下ジョルジュ然后压制主城。战斗方面不要放跑了带有转职道具マスタープルフ的盗贼，使用飞马比较容易追上，且利用山地躲开其他

敌人，特别是山上的龙骑士。マルス要赶在第8回合左下角增援的盗贼之前赶到左上角的村庄访问，获得武器修复杖ハマーン。BOSS身上则可以获得星のジェミニ。

第六章：悪の巣



终于要面对挨千刀的ラング将军了。战后救出司祭ウェンデル，他告知マルス星之宝珠碎片的秘密，收集12块碎片才能凑成星之宝珠。

★攻略要点：

城内右边很多宝箱，让盗贼ジュリアン上场去开。还有两个司祭躲在城墙内，一个加血一个攻击，尽快弓箭或投枪搞定他们。获得的秘传之书使用可以增加2点技。左边部队重甲是主力，多用特效武器和魔法来攻击。第3回合开始下方加入我方的援军フレイ和ノルン，其中フレイ身上有必杀之枪。而从第4回合开始，下方开始出现敌援军，重甲、枪兵、弓手，好在援军实力并不强。城堡上方左边的门后隐藏着假扮成剑士ナバール的サムトー，用シーダ或オグマ可以说的。

第六章外传：傭兵部隊

发现跟暗杀组织有关的佣兵部队，マルス一行人前去调查。

★攻略要点：

ラディ和シーザ两个人只要不杀死他们的情况下压制主城，就能成功收得，难度较高还要看运气。比较行得通的方法是用回避或防御高的人装备弱武器或干脆不装备武器堵住路，另一路人迅速上去砍死BOSS压制主城。

第七章：紅の剣士

应司祭ウェンデル的请求，マルス一行人来到拉玛神殿寻找碎片，碰到盗贼也想要抢夺宝物，于是开战。通关后ウェンデル会给你帽子戴。

★攻略要点：

ナバール和フィーナ一开始被围困，最好有飞马过去救援。持有各种稀有道具的盗贼会往上跑，要注意拦截。靠近左边的山洞就会出现火龙，打倒后获得火龙石。左上的勇士アストリア部队不会主动攻击，アストリア以后也可以说得。他们附近的城寨第三回合开始会出现援军。

第八章：ソウルフル ブリッジ



夺回拉玛神殿之后，マルス继续往祖国赶，但到了卡美雅桥中央小岛之后，被敌人包围了。

★攻略要点：

小红骑士カイン一开始加入队伍。桥上方的重甲ロジャー可由シーダ说得，BOSS位置的ジョルジュ可由マルス或者ゴードン说得，小岛村庄访问可收到龙族バヌトゥ，给他装备火龙石会变得很强大。持有宝物的盗贼会往右下逃走，第一回合拦截他们会把勇者吸引上来，小心。第2回合开始下方城寨就会出现援军，第6回合右上也会出现4个将军。撑不住的话就赶紧压制之城过关。

第九章：魔道の聖域

好不容易逃脱，マルス等人来到了著名的魔道

都市嘉丹。没想到ミネルバ公主就在附近的村庄里。

★攻略要点：

关卡右边有宝箱，所以记得派一名盗贼出场。另外由于沙漠地形严重影响部队移动距离，所以多派飞马出战是不错的选择。

第十章：魔道士二人



攻进了嘉丹城，却发现司祭ウェンデル的两个徒弟闹内讧。エルレーン认为师傅偏心，自己不受到重视，同时又坚持与帝国合作，所以与マリク敌对。

★攻略要点：

一开始マリク加入队伍，但其位置比较危险，最好用救援杖将其救出。而BOSSエルレーン是可以使用ウェンデル说得的，所以记得让他出场。过关后剑士マリス和战士ダイス也会加入。城外两边的宝箱可让盗贼去开，右边是开锁杖，左边是暂时封住所有魔法的沉默杖。而王座后面的宝箱可让マルス去开。另外，不杀死敌方的修女过关，可以得到シルバーカード，带着它去逛商店，武器和道具都半价。

第十章外传：仮面は笑う

在嘉丹城里再次遇见暗杀组织的人，这一次出现的是面具男ローロー 。

★攻略要点：

一开始重甲ホルス加入。本关所有敌人都是ローロー，但是只有最上排三个中的一个（随机）是真身，只有打倒真身才能获胜。假人打倒后下一回合又会复活，但武器或有所不同。最开始的假人拿的都是重甲特效的斧头，所以要小心ホルス的安危。过关后主角可以带上面具。

第十一章：アンリの道

为了得到光之宝珠，一行人想迪比之塔进发。迪比的周围是死之沙漠，虽然危险，但地下埋藏着很多财宝仍然吸引了很多人。

★攻略要点：

地图上方的ジェイク可以用シーダ说得，他右边有一格是秘密商店的位置，具体坐标是（21.1）也就是从左上第一行往右第21格处，记得带上会员卡メンバーカード和シルバーカード。沙漠中还有埋藏有10个宝物，每个宝物都在一个固定的矩形区域内随机位置出现。按照上面的坐标方式，这几个区域的对角线坐标分别是：

A（1.1）（2.2）
B（9.1）（11.3）
C（20.4）（22.6）
D（26.3）（28.5）
E（10.7）（12.9）
F（1.12）（3.14）
G（13.14）（15.16）
H（1.20）（2.22）
I（18.20）（20.22）
J（1.29）（2.30）

第十二章：火竜の墓場

拥有变身能力的チェイニー，带领マルス去见大贤者ガトー。途中来到了火龙之墓场。

★攻略要点：

ダロス可以让マルス说得。这一章随着队伍推进的距离，敌人会陆续有援军出现。达到中央位置的时候右下的城寨出现援军，快过桥时上方又出现援军，等经过上方中间的城寨时附近的城寨会出现援军，要注意保护弱小的队员。过关后又有三名骑士加入我方队伍。

第十三章：氷の大地



很久以前，堕落的地龙族开始攻击人类，人类几乎灭绝。但拥有龙族最高实力的神龙族之王开始率领族人保护人类。最终他将地龙封印在地下，同时为了保护

封印，制作了五圣玉之盾。チェイニー将这些历史告诉マルス，他们已经快要接近大贤者ガトー所在的冰龙神殿了。

★攻略要点：

左则的ベック可以让マルス说得，另外ベック右侧的两棵树中间的位置是秘密商店。敌人盗贼的目标是宝箱，注意拦截。右侧的宝箱装有龙枪，下方的宝箱装有龙剑，中间的则是使用后魔力+2的精灵之粉。在进入最中央的小岛后，城寨开始出现冰龙，地图上方两个出现飞龙援军。实在打不过就赶紧压制主城过关吧。

第十三章外传：白い闇の中

即使是在冰雪覆盖的高山上，也有暗杀组织的踪影。

★攻略要点：

这一关很讨厌的是视野很差，只能看见人物周围两格的地方，最好小心的推进索敌。敌人中有很多巨弩，因为雪暴也无法判断其位置和攻击范围，所以飞行兵种就不要出击了。开始后女剑士アテナ加入我方。BOSS是狙击手クライネ，在右下方。当你进入她的攻击范围之后会主动攻击，要小心。另外别忘了地图右上角的宝箱，里面是带在身上就能让各种飞行特效武器失效的アイオテの盾，飞马或龙骑士的宝物。

第十四章：明かされた謎



小龙女チキ就是神龙王的女儿。因为怕其力量觉醒令世界灭亡，神龙王将她封印在这神殿里。不过王的仆人バヌトゥ看守チキ几百年，逐渐产生感情，终于让她醒来并带走了她。作为チキ来说他只有作为人类生活的10年间的记忆。

★攻略要点：

チェイニー一开始加入队伍，他的能力是变身成任何一个同伴，并拥有他或她的各项属性能力。左边的盗贼击倒获得传送杖。这一关有卖各种龙石的秘密商店，位置在左边被河包围的一块空地，可利用传送杖派人过去。外部的敌人都清干净了之后将マルス移动到中间走道的绿色格子处，大贤者ガトー出现并给予光之宝珠，如果12个星之碎片收集齐了还能获得星之宝珠。（注意只有获得星之宝珠才能收到之后的チキ，才能有GOOD ENDING）。这之后地图下方开始出现冰龙和黑魔导组成的援军。让マルス去说得右边的チキ，再到左边压制王座过关，之前记得搜刮三个宝箱。

第十五章：王子の帰還

大贤者将マルス等人直接传送回阿里提亚郊外，终于要开始解放祖国的战斗了。

★攻略要点：

开始后トムス加入队伍，牢里的エスト则暂时没有危险，アベル可以让マルス或エスト说得。要赶在盗贼之前让マルス去左边的村庄访问，两个只能选择一个访问，左边获得防御+2道具，右边获得攻击+2道具。6回合后各个城寨开始出现援军。

第十六章：王都奪回

阿里提亚的国土已经解放，现在只要把这座艾迪尼亚城夺回的话……

★攻略要点：

アストリア终于可以让ジョルジュ去说得了。左下的盗贼偷走了大地宝珠，一定要迅速追击。想保险的话可以使用传送杖堵路。宝箱或者右上的门打开后，地图下方会出现援军。

第十六章外传：再会

这是属于主角的故事，之前的同伴，暗杀者カタリナ再次出现……

★攻略要点：

当我方队员走入地图中间位置时，敌方所有人员会一齐出动。カタリナ需要主角过去对话3次才能成功说得，当主角实施对话选项之后，仍然能够攻击周围的敌人。第6回合时地图右边会出现援军，最好能让舞娘出场，让主角与カタリナ一回合对话两次，速战速决。

第十七章：グラの落日



マルス再次向阿卡内压王都巴尼斯出发，途中经过阿卡内压王的同盟国古拉。古拉在上次战争中灭亡后，ハーディン皇帝找到王族后裔シーマ来继承古拉王位。古拉民众疯狂的支持シーマ，自愿参军与阿里提亚战斗。但是在阿里提亚的精英部队面前，他们已经没有了士气，只能四散逃走。

★攻略要点：

这一关敌人主力是阿卡内压兵，散落分布着一些弓兵和枪兵是古拉的士兵。古拉兵不会主动攻击，而我方也不要去攻击他们。只有保证古拉兵不死才能让マルス去说得左边门里面的シーマ。シーマ又可以说得サムソン。成功说得两人之后仍然不能攻击古拉兵，否则他们又会变成敌人。走到右边存档点下方时，地图右上和下方开始出现龙骑士援军。打开左边的门时地图左边和上方出现援军。左边的村庄收狙击手トーマス，右边村庄获得天使之衣。

第十八章：峠の戦い

为了避免无谓的战斗，マルス决心突破据说不可能以大军突破的中央山脉。在这里他们受到了"狼骑士团"的攻击。

★攻略要点：

首先利用防御力高的人堵住上方狼骑士团的进攻，第2回合他们还会有援军从上方出现。マルス迅速往村庄前进，访问过村庄获得命之宝珠之后狼骑士团就会撤退。之后往右推进时注意超过存档点往右3格再往下1格的位置后，敌人会一齐出动。这一章有秘密商店，位置在存档点往右5格再往上2格。另外在左边山洞上待机可以获得术+2的道具。

第十九章：最後の决戦



终于来到阿卡内压王都巴尼斯。这之前反对ハーディン皇帝的骑士和市民们由圣骑士ミディア领导，发动叛乱，但已被镇压，ミディア也被抓住了。即使是有内乱，这里的兵力依然强大。赌上两国命运的最终决战就要开始了。

★攻略要点：

右边的村庄被山包围，为了赶在盗贼破坏之前保护村庄，最好派飞行兵种出战。在打倒盗贼或者村庄被破坏后，地图左下ビラク带着圣骑士援军赶来，可以适当挡住盗贼的路又不打死他，以拖后援军赶来的时间。访问村庄后ロシェ加入，可以去说得ビラク。接着ビラク又可以说得ザガロ，ザガロ可以说得最后的ウルフ。这之后敌人援军非常多，在ビラク出现的第二个回合，主城周围的城寨会出现4圣骑士、2弓骑士、2贤者，地图其余的三个角也会分别出现2个龙骑士，而且他们都会主动移动攻击。在进入主城右上巨弩的攻击范围之后，又会持续出现同样的援军（没有龙骑士）。

第二十章：暗黑皇帝

之前的战斗救出了阿卡内压的司祭ボア，从他那里得知了很多事情：原来之前阿卡内压的公



主ニーナ为了国家有一个国王，选择嫁给了ハーディン公，然而她真正喜欢的是黑骑士团的カミュ。ハーディン公知道了这一点之后非常失落，被ガーネフ乘虚而入用暗之宝珠控制了他。而此时ハーディン皇帝已经不得民心，必须要打倒他。如果之前没有收齐全部4颗的宝珠，那么这就是最终章。而如果收齐了宝珠组成封印之盾的话，还要继续屠龙的旅程。

★攻略要点：

圣骑士ミディア一开始加入队伍，但被围住无法动弹，暂时不会有危险。先搞定盗贼，再攻入左上的宝箱获得勇者之斧。进入中间的宝物库时最下方两个宝箱在敌方司祭的攻击范围之内。宝物库可以直接开门攻打王座，但最好还是从左路迂回。第4回合开始右边城外持续出现大量圣骑士援军。第6回合开始右下也出现援军，且开始主动攻击ミディア，要用救援杖将其救出。地龙尽量用龙系武器一回合搞定它。右下角的宝箱有勇者之弓。最后的BOSS记得要装备光之宝珠再上去打，击败后获得暗之宝珠。

第二十章外传：深き淵の底

终于发现暗杀组织的总部，在カタリナ的带领下，主角一行人杀入了这个漆黑的孤儿院。最后大家发现BOSSエレミヤ原本是一个善良的司祭，但战争的残酷让她转变了，到头来被ガーネフ利用，最终成为受害者。



★攻略要点：

又是有迷雾的关卡，慢慢推进，让敌人来找你。要小心各扇墙后持有长弓的狙击手，他们可以在你的视线外射击。BOSS有10格范围的陨石魔法，因为王座的位置可以按键，所以可以算好位置。两个宝箱分别是两本专用魔法，右边的宝箱别忘了在压制王座前去拿。

第二十一章：飛竜の谷

在大贤者ガトー的引导下，マルス一行人来到飞龙之谷。要通过这里，才能到达龙之祭坛。



★攻略要点：

蛮族的勇士ユミル一开始加入队伍。第3、5回合上方的山洞出现盗贼并往村庄移动，要尽快拦截。另外6、8回合中间的城寨会出现飞龙，它们的目的也是破坏村庄。这一章有秘密商店，位置在左边道具屋往左5格那块平地上。最后，这一章有可能收到龙骑士ミシェイル，方法是15回合内（也可能是更低的回合）让龙骑士ミネルバ 去右上村庄待机发生对话，再让マルス访问村庄获得星光魔法，最后压制主城过关之后收得。

第二十二章：竜の祭壇

大家进入了神龙王将地龙族封印的祭坛，在





这里地龙已经沉睡了600年的时间，如今正在醒来……

★攻略要点：

一开始大龙女ナギ加入，如果你之前没有培养小龙女，就直接用她吧。在原作中，这已经是最后一章了。这一次分成了3个独立的章节，中途可以换人。但事实上由于敌人非常强大而且数量很多，一开始就最好全上主力并保持不死。两边的宝箱都是龙系武器。第4回合开始两侧出现火龙和法师的援军，接下来宝箱位置和上方两侧也陆续出现魔龙火龙援军。到达最上方开门之前要做好准备，里面同样埋伏有大量兵力。

第二十三章：魔王再び

★攻略要点：

这一章相对没有压力，但也要尽快前进。第7、9回合下方会出现火龙和法师的援军。9回合时两侧的走廊也会出现火龙和魔龙。宝箱必须要使用传送杖把盗贼送过去开箱子了，但是盗贼能力不行的话就要考虑一下了。右边是武器修复杖，左边是复活杖可以复活1人，这些到了最后不一定用得着。BOSS要让法师拿21章村庄获得的星光魔法来打。理论上可以把他引出来直接压制王座，但他身上有圣剑，对龙系最强的武器，不拿太可惜。

第二十四章：光と影

这是游戏最后一章，顺利救出修女，打倒暗黑龙之后，看漫长的结局吧。

★攻略要点：

为了说得4位修女，需要以下几位上场：盗贼ジュリアン说得レナ，龙骑士ミネルバ说得マリア，圣骑士シリウス说得ニーナ，法师マリク说得エリス。除了这几个修女，其余敌人全是龙，所以不要吝啬龙系武器了。一开始封印之盾会把地龙驱散，之后每回合都会有龙出现，种类随机，如果有地龙也会被驱散。我方上去说得修女的时候，必定进入BOSS的攻击范围，速度小于26就要中两次攻击，如果撑不出最好利用救援杖传送回来。而修女也要迅速退下到我方主力之后，免得被增援的龙打死。最终BOSS让マルス使用圣剑打，特效。



New Releases

掌机新作发售表



平射炮：8月份PSP游戏不错，有好几个游戏值得关注。不过个人最想玩的还是《怪物猎人日记 暖洋洋的艾鲁村》。从目前公布的情报来看，本作的制作还是很认真的，而且打着怪物猎人的牌子（虽然是衍生作品），制作人应该会好好对待。等年底PSP的《怪物猎人P3G》出了，还能用存档联动艾鲁村，能用艾鲁村猫猫的面具和其他东西应该很有趣。其实说实话，我最想要的就是存档，或者说和P3G的联动要素，这个游戏倒是次要的……皇牌空战也是必玩的游戏，别再延期了。

口袋：今年8月份DS平台算是淡季，都快赶上元月啦！几乎没什么可玩的……话说天气挺热，而每年最热的时候也就是恐怖游戏的井喷期，也许大家都想挑战一下脊背发冷的最高境界吧，不知道《超恐怖故事》这部全程语音的电子小说看完会不会有些凉意呢？不过PSP上还有那么点盼头，同样是恐怖游戏的《尸体派对》，虽然不像以往那样采用真人版风格，不过看官网演示感觉还是挺有味道的，尤其是采用3D音效，估计带着立体声耳机玩会很过瘾。

至于乙女游戏，PSP上又是一堆，排除IF公司出的几个炒冷饭之外，值得期待的就是日本战国穿越版的《二世之约》了，口袋表示非常想泡战国武将！顺便观望一下《暖洋洋的艾鲁村》……怪物猎人玩家们应该会很期待吧。

NDS SOFT RELEASE SCHEDULE 游戏发售表

日期	中文名称	游戏原名	发行厂商	类型
2010年6月				
22日	谁比我糗 游戏版	Wipeout: The Game	Activision	ETC
24日	心跳回忆女生版3	ときめきメモリアル ガールズサイド 3rd Story	KONAMI	AVG
24日	爱了又爱+	ラブプラス＋	KONAMI	AVG
25日	银河赛手	Galaxy Racers	Ubisoft	RAC
29日	乐高哈利波特	LEGO Harry Potter: Years 1-4	Warner Bros.	ACT
29日	最后的气宗	The Last Airbender	THQ	ACT
2010年7月				
1日	冬宫2 DS 双生的女神与命运的大地	エルミナージュ2 ~双生の女神と運命の大地~DSREMIX	STAR FISH	RPG
1日	太鼓达人DS 妖怪大决战	太鼓の達人DS ドロロン！ヨーカイ大決戦!!	NBGI	MUG
1日	数码宝贝故事 失落的进化	デジモンストーリー ロストエボリューション	NBGI	RPG
1日	闪电十一人3 面向世界的挑战	イナズマイレブン3 世界への挑戦!! スパーク/ボンバー	Level5	RPG
1日	毁灭公爵三部曲 临界物质	Duke Nukem Trilogy: Critical Mass	Deep Silver	STG
6日	卑鄙的我	Despicable Me	D3P	ACT
8日	牧场物语 双子村	牧場物語 ふたごの村	MMV	SLG
8日	麻将上海 探寻蒂卡尔之旅	Mahjong: Journey Quest for Tikal	MumboJumbo	PUZ
13日	单身汉	The Bachelor	Warner Bros.	ETC
15日	金属战斗陀螺 爆神须佐之男袭来	メタルファイト ベイブレード 爆神スサノオ襲来！	Hudson	RPG
22日	电车GO！特别篇 复活！昭和的山手线	電車でＧＯ！特別編～復活！昭和の山手線～	Taito	SIM
22日	妖精的尾巴 激斗！魔导士决战	ＴＶアニメ フェアリーテイル 激闘！魔導士決戦	Hudson	AVG
29日	重装机兵3	メタルマックス３	Kadokawa Games	RPG
2010年8月				
3日	战斗国际象棋	Battle vs Chess	TopWare	TAB
5日	宝石宠物 来魔法房间一起玩游戏	ジュエルペット~魔法のお部屋でいっしょにあそぼう！~	MTO	AVG
5日	海豹宝宝3 好多小可爱	まめゴマ３～かわいいがいっぱい～	COLUMBIA MUSIC ENTERTAINMENT	SIM
5日	战斗之魂DS	バトルスピリッツ デジタルスタータ ー	NBGI	TCG
5日	超恐怖故事DS 青之章	「超」怖い話ＤＳ 青の章	Alchemist	AVG
5日	漫画家故事	まんが家物語	COLUMBIA MUSIC ENTERTAINMENT	AVG
10日	墨西哥摔跤AAA	Lucha Libre AAA: Heroes of the Ring	KONAMI	FTG
17日	英雄的黎明	Dawn of Heroes	Majesco	RPG
31日	摇滚青春2	Camp Rock: The Final Jam	Disney Interactive	ACT
31日	小熊宝宝	Little Bears	Zoo Games	SIM
2010年9月				
2日	忍者乱太郎学年对抗战益智！之段	忍たま乱太郎学年対抗戦パズル！の段	Russell	ETC
6日	照片世界DSi	Photo World DSi	Interworks Unlimited	PUZ
7日	蝙蝠侠 双人夹击	Batman: The Brave and the Bold the Videogame	Warner Bros.	ACT
7日	蜘蛛侠破碎维度	Spider-Man: Shattered Dimensions	Activision	ACT
9日	海贼王 Gigant Battle	ワンピース ギガントバトル！	NBGI	ACT
14日	地牢入侵	Dungeon Raiders	Focus Home Interactive	AVG
14日	指环王 阿拉贡的冒险	The Lord of the Rings: Aragorn's Quest	Warner Bros	AAVG
30日	侦探神宫寺三郎DS 赤之蝶	探偵神宮寺三郎ＤＳ 赤い蝶	ARC SYSTEM WORKS	AVG
30日	大神传 小太阳	大神伝~小さき太陽~	CAPCOM	AAVG
30日	强袭魔女DS2	ストライクウィッチーズ２ いやす・なおす・ぷにぷにする	角川書店	AVG
未定	口袋妖怪 黑/白	ポケットモンスターブラック/ホワイト	Pokemon	RPG

PSP SOFT RELEASE SCHEDULE 游戏发售表

日期	中文名称	游戏原名	发行厂商	类型
		2010年7月		
1日	浮华一族	華ヤカ哉、我ガ一族	Idea Factory	AVG
1日	毁灭公爵三部曲 临界物质	Duke Nukem Trilogy: Critical Mass	Deep Silver	STG
6日	卑鄙的我	Despicable Me	D3P	ACT
15日	最后的战士	ラストランカー	CAPCOM	ARPG
15日	撞飞的英雄 Crashman	ぶっ飛びヒーロークラッシュマン	Takara Tomy	ACT
15日	实况力量棒球2010	実況パワフルプロ野球２０１０	KONAMI	SPG
15日	武装神姬 战斗大师	武装神姫 バトルマスターズ	KONAMI	AVG
15日	与Hello Kitty一起！方块破坏123！！	ハローキティといっしょ！ブロッククラッシュ１２３!!	Dorasu	PUZ
15日	火影忍者 羁绊驱动	ＮＡＲＵＴＯ-ナルト-疾風伝 キズナドライブ	NBGI	ACT
22日	命运之夜	Ｆａｔｅ／ＥＸＴＲＡ	MMV	RPG
29日	恋爱少女与守护之盾 携带版	恋する乙女と守護の楯 Portable	Alchemist	AVG
29日	初音未来 Diva计画 2nd	初音ミク-Project DIVA 2nd-	SEGA	MUG
29日	伊苏VS空之轨迹	イース ＶＳ 空の軌跡 オルタナティブ・サーガ	Falcom	RPG
29日	GA - 艺术科美术设计班 闹剧仙境	ＧＡ-芸術科アートデザインクラス-Slapstick WONDER LAND	Russell	AVG
未定	S.Y.K 新锐西游记携带版	Ｓ.Ｙ.Ｋ ~新鋭西遊記~ ポータブル	Idea Factory	AVG
未定	NeoGeo英雄 终极射击	ネオジオヒーローズ~アルティメットシューティング~	SNKPLAYMORE	STG
未定	真·万兽之王 Final EX	真・マスターオブモンスターズFinal EX ~無垢なる嘆き、天冥の災禍~	ＳｙｓｔｅｍＳｏｆｔ Alpha	SLG
未定	桃太郎电车团队竞赛 友情·努力·胜利之卷	桃太郎電鉄タッグマッチ 友情・努力・勝利の巻！	Hudson	TAB
		2010年8月		
5日	暴风情人	ＳＴＯＲＭ ＬＯＶＥＲ	D3P	AVG
5日	尸体派对	コープスパーティー ブラッドカバー リピーテッドフィアー	5pb.	AVG
5日	简单2000系列1 THE麻将	SIMPLE2000ｼﾘｰｽﾞ Portable!!Vol.1 THE麻雀	D3P	TAB
5日	简单2000系列2 THE将棋	SIMPLE2000ｼﾘｰｽﾞ Portable!!Vol.2 THE将棋	D3P	TAB
5日	简单2000系列3 THE头脑动作游戏 Dead Head Fred	SIMPLE2000ｼﾘｰｽﾞ Portable!!Vol.3 THEホントにアタマを使う アクション~デッドヘッドフレッド~	D3P	ACT
5日	幻想传说 换装迷宫X	テイルズオブファンタジア なりきりダンジョンX	NBGI	ARPG
10日	顶级职业摔跤	Lucha Libre AAA: Heroes of the Ring	KONAMI	FTG
11日	麦登橄榄球11	Madden NFL 11	EA	SPG
12日	家族计划	家族計画	Cyber Front	AVG
12日	美少女麻将4	アイドル雀士スーチーパイ IV ぽ~たぶる	Cyber Front	TAB
19日	真·翡翠水滴 绯色的碎片2 携带版	真・翡翠の雫緋色の欠片２ ポータブル	Idea Factory	AVG
26日	二世之约	二世の契り	Idea Factory	AVG
26日	薄樱鬼 随想录 携带版	薄桜鬼 随想録 ポータブル	Idea Factory	AVG
26日	怪物猎人日记暖洋洋的艾鲁村	モンハン日記 ぽかぽかアイルー村	CAPCOM	AVG
26日	美国职棒大联盟 2K10	MLB 2K10	Take-Two	SPG
26日	狂热柏青哥P CR铁拳传	パチンカーマニアＰ ＣＲ 鉄拳伝タフ	BUSSAN	PUZ
26日	皇牌空战 联合袭击	Ace Combat: Joint Assault	NBGI	STG
26日	地狱犬计划	プロジェクトケルベロス	MILESTONE	FTG
		2010年9月		
2日	白色呼吸	ホワイトブレス~パーフェクトエディション~	GN Software	AVG
9日	闪光十字军Go Go!	ティンクル☆くるせいだーすＧｏＧｏ！	AMW	AVG
14日	指环王 阿拉贡的冒险	The Lord of the Rings: Aragorn's Quest	Warner Bros	AAVG
16日	诡计和逻辑 第二季	ＴＲＩＣＫ×ＬＯＧＩＣ Season2	SCEI	AVG
16日	蓝色轻微 妖精和蓝眼战士们	BLUE ROSES~妖精と青い瞳の戦士たち~	日本一	SRPG
22日	无头骑士异闻录３ｗａｙ standoff	デュラララ!! 3way standoff	AMW	AVG
28日	FIFA足球11	FIFA Soccer 11	EA	SPG
30日	绯色的欠片 新玉依姬传承携带版	ヒイロノカケラ 新玉依姫伝承ポータブル	Idea Factory	AVG
30日	祝福的钟声	祝福のカンパネラ Portable	角川書店	AVG
30日	龙珠 组对战	ドラゴンボール タッグ バーサス	NBGI	ACT

硬核：以前不关注的时候真的很难注意到，原来太多的游戏发售日会不停的更改。有些大厂的大作更改发售日会有人专门出来说一下，于是大家都心里有数。而有些游戏根本不会说。我们游戏发售表都是根据网上几个有名的专业网站公布的发售表来制作的，也不知道这些网站是如何得到这些游戏的发售信息，可以肯定要维护这样一个网站肯定费老大劲了。不但要随时加入新作，还要天天更改老的信息。你看《皇牌空战 联合袭击》往后延多少次了？还都是无声无息，反正我没有注意到官方有声明。还有什么《阿拉贡的冒险》也是往后推了小半年，我说你们没做好就不要着急放消息嘛。

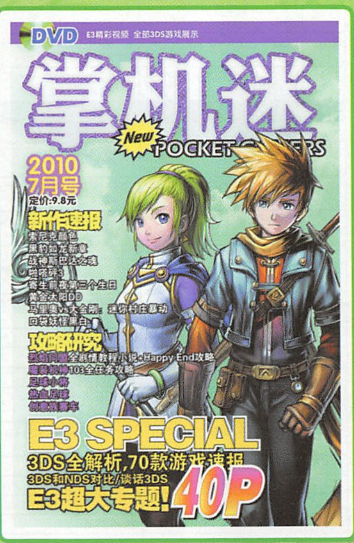
剑纹：看某人玩新火纹玩的巨Hi，我也想玩，但某人已经玩得相当熟，通关都通了两遍，我现在玩太落后，干脆等过了这段时间大家都玩腻了我再玩得了。告诉你们一件事，别看发售表上一个月的新游戏这么多，小编根本不可能每个月玩几个，能玩通一个就不错了，而且很可能还是在时间极紧的情况下，边玩边打边写攻略。像我这种没写攻略的，想玩的游戏没第一时间玩，估计只能以后再说吧。9月份游戏很奇怪，我问硬核，他说统计此表格时发现不少游戏官方上的时间有变化，但是一些大网站上却没有变更，他就不写上来了。等下期确定了日期再说。难道这两个月适合延期？

PG也有杂志卖了…









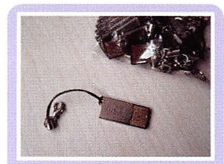
邮购说明

新PG第一期（1、2月合刊）已售完，目前有2010年3月号、4月号、5月号、7月号四期可供选购，单价为9.8元。如果通过邮局汇款，务必标注购买哪期，按照月份（几月号）标注即可，单本另加邮费5元，三本以上免邮费。建议淘宝购买，最为方便快捷，购买后立即快递发售，邮寄速度快且安全。

淘宝店地址：
http://zhangjimi.taobao.com
邮局汇款地址：
北京市100096-025信箱，邮编100096
杨娟（收）

买杂志送赠品：凡一次购买三本以上者，均可获得赠品一个，在右页标注“赠送品”的物品中随意选择。另外，标注“赠送品”的物品均可零售。





超小型TF读卡器
特惠价1元
- 支持SDHC大容量TF
- 体积小巧，速度快
- 杂志赠送品



NDS汉化游戏合集
特惠价3元
- 商城赠送版
- D9，内含210款游戏
- 杂志赠送品



原装DSL挂绳
特惠价5元
- 神游DSL原装挂绳
- 散包，黑白两色
- 杂志赠送品



原装DSL触摸笔
特惠价5元
- 神游DSL原装触摸笔
- 多种颜色
- 杂志赠送品



PSP1000线控套装（组）
特惠价10元
- PSP1000专用
- 线控带耳机
- 杂志赠送品



DSL/DSi黑包
特惠价10元
- 适合DSL和DSi
- 附带组装挂绳
- 杂志赠送品



DSL原装充电器
特惠价20元
- 绝对原装
- 韩版，神游版
- 220V直插



Hori原装PSP贴膜
特惠价25元
- Hori原装
- 对应1000-3000
- 数量有限，售完为止



Hori原装DSi贴膜
特惠价40元
- Hori原装
- 对应DSi
- 数量有限，售完为止



金士顿4GB TF卡
特惠价50元
- 台湾原装
- 4G Class4
- 最低读写速度4MB/秒



AK2i烧录卡
特惠价78元
- 原版
- 纸盒新版
- 对应所有DS系列



神游DSi主机
特惠价1175元
- 神游行货，原版包装
- 3年质保
- 神游直供最低价

购买方式（任意方式）

尚吾购物
ijoy.taobao.com
电话：400-811-0522（每天8:00-20:00）

掌机迷淘宝店
zhangjimi.taobao.com



本刊仅随光盘附送
不单独销售

ISBN 978-7-88033-531-6
9 787880 335316